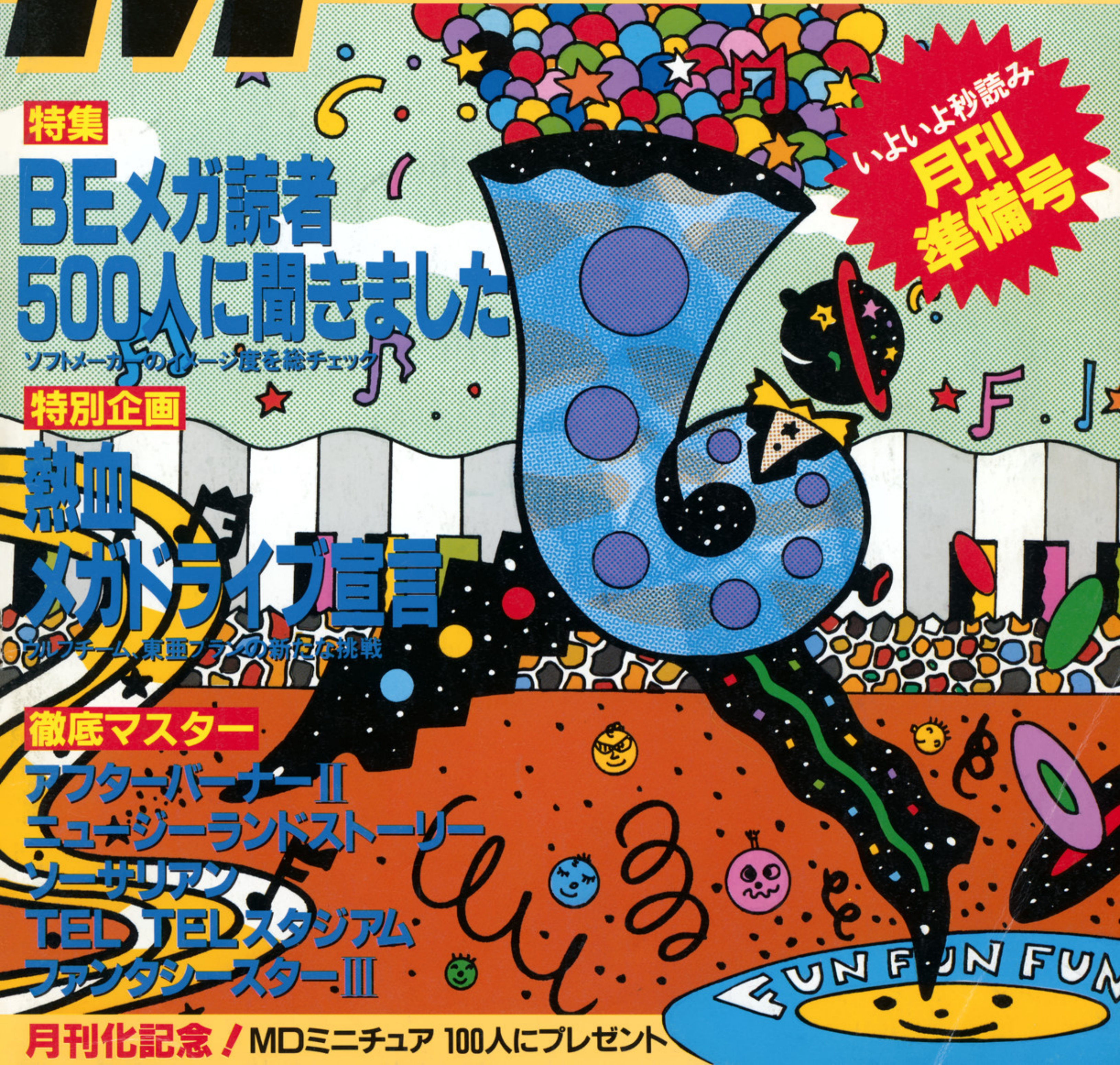
BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
1990 APRIL 4月号
SOFT BANK
MEGADRIVE
ビープ! メガドライブ
480 YEN
1990年4月1日発行
第6巻3号通巻64号
いよいよ秒読み
月刊準備号
特集
BEメガ読者500人に聞きました
特別企画
熱血メガドライブ宣言
徹底マスター
アフターバーナーII
ニュージーランドストーリー
ソーサリアン
TEL TELスタジアム
ファンタシースターIII
FUN FUN FUN
月刊化記念！ MDミニチュア 100人にプレゼント

伝説は一千年の時の

時の継承者
ファンタシースターIII

伝説の「ライア＝オラキオ戦争」から1000年。神秘と謎に包まれた物語が、いま解きあかされようとしている。RPGの新たなる領域を求めた「ファンタシースターIII」。冒険の向こうには、未体験の興奮が隠されている。

彼方からよみがえる。

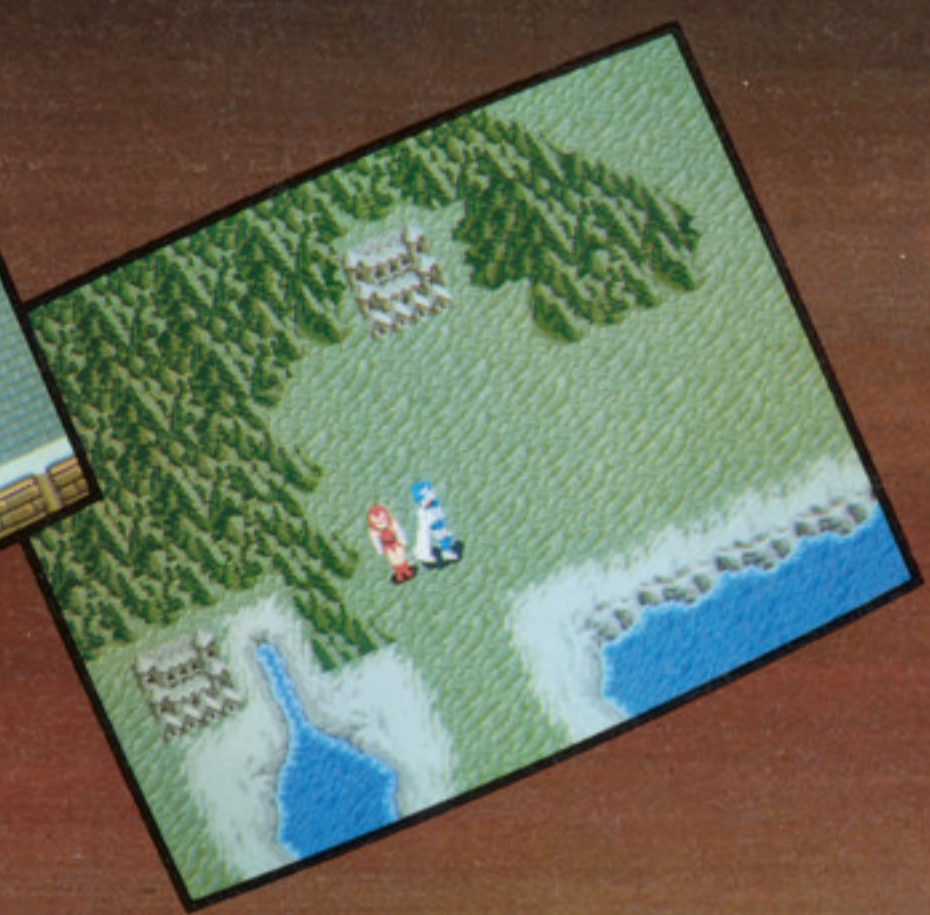
マルチシナリオ・マルチエンディングRPG!

◆新たなる展開を秘めたマルチシナリオ!

新鮮なゲームが楽しめるマルチシナリオを採用。冒険の感動をあじわえるニューシステムで登場だ。

◆余韻までも多彩なマルチエンディング!

ゲームの進行だけではなく、エンディングも複数用意。最後の最後まで演出されている期待の物語だ。

この リークおうこくの じょうかまちの ものは、
おうじの ごけっこんに うかれています。

8,700円標準小売価格
バックアップ機能搭載
4月下旬発売予定

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

21,000円標準小売価格

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

MEGA DRIVE

木星の衛星「ガニメデ」、ここには資源採掘基地があり、外惑星条約軍第2機動師団が護衛のため配備されていた。
ある日、ガニメデ基地と衛星軌道上に待機していた師団艦隊との通信が途絶した。基地では正体不明の熱源多数が降下してくるのを確認、ほどなくこれらは小型戦闘艦を含む戦闘部隊であることが判明。衛星上に展開していた第1突撃旅団に迎撃が指示され、AS(アサルトスーツ)隊が出撃していった。
「やつらを基地に近づけるな！基地を防衛しろ！」

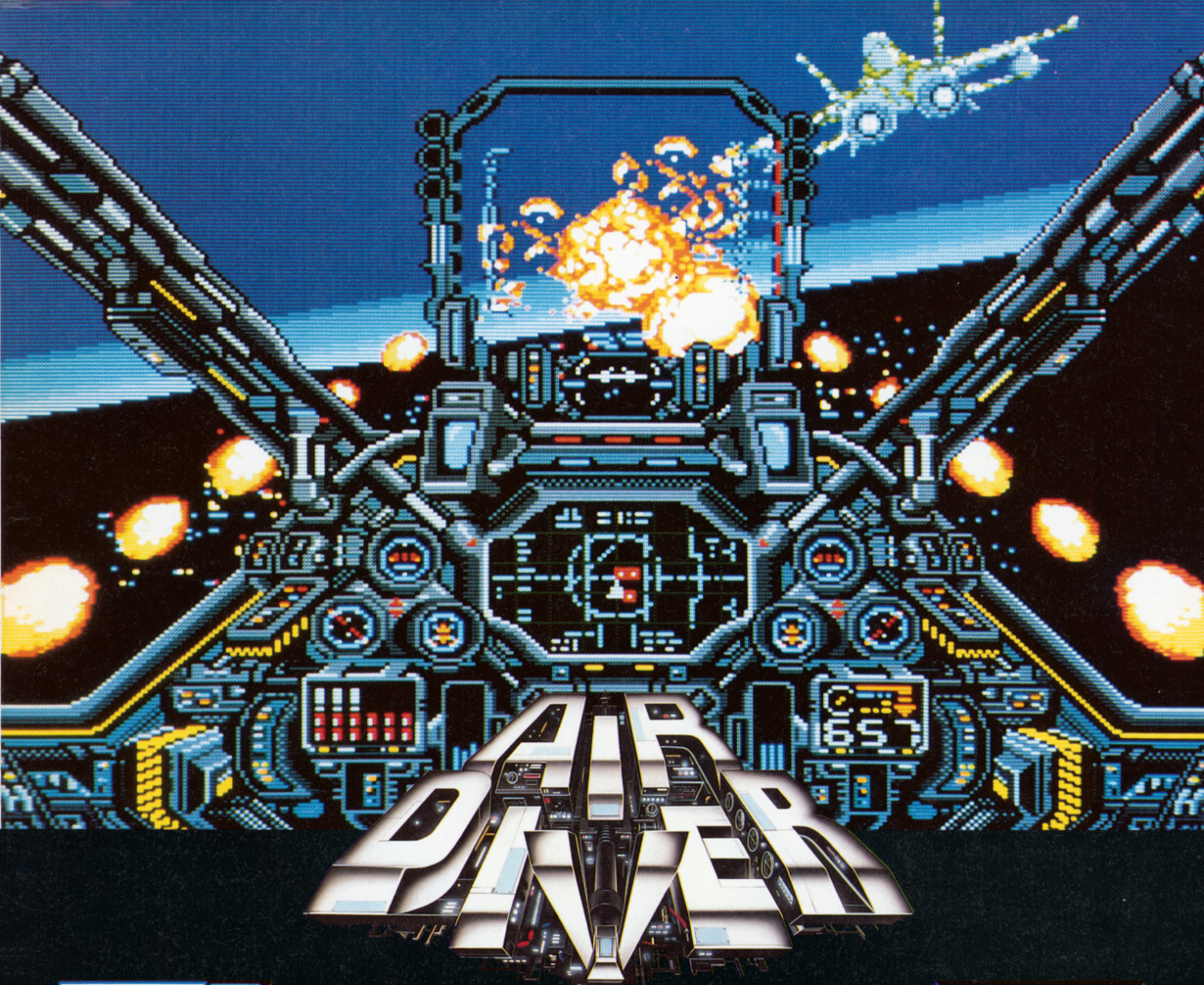
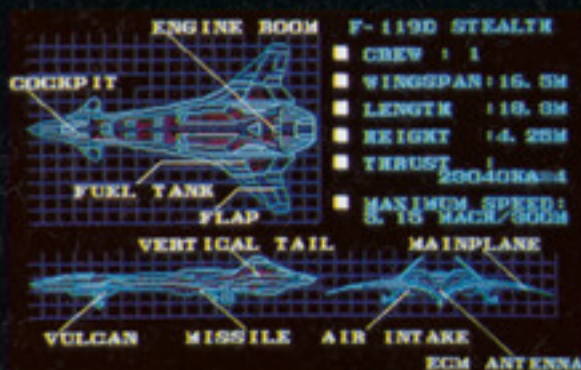
宇宙の骸（SPACE DEBRIS）と果てようとも

CAUTION……………未確認戦力、木星圏到達。

★多方向スクロールの広大なバトル・フィールド！ ★美しいグラフィックとエキサイティングなBGM！ ★①敵襲、②脱出、③大気圏突入、④前線基地、⑤奇襲、⑥総攻撃、⑦スペースコロニー、⑧終局の8つのシナリオ！ ★豊富なオプション武器によるパワーアップ！

3月24日発売予定！ ¥6,200（税別） 4メガROM

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588（受付時間）9時〜18時

AIR DIVER

戦闘エリアを選択するマップ

F-119ステルスの全貌があらわに

自動興奮システム搭載（半分マジ）

（ルビ：自動興奮＝オートエキサイト、搭載＝とうさい）

休みなく火を噴くバルカン砲、ロックオン即ミサイル発射／アフターバーナーを点火し、敵を回避しろ／ダイナミックな敵最新鋭戦闘機の来襲、不気味な敵要塞からの猛攻に、キミのコントロールパッドは荒れ狂う。臨場感溢れる3Dドッグファイトが、いま…（そこまで言う）。

リアルなコックピットはダテじゃない

休みなく火を噴くバルカン砲の嵐

エアダイバー

3Dシューティング・メガドライブ専用カートリッジ

3月9日発艦（予定）　**定価6800円**（税別）

■アスミックテレホンサービス　メガドライブ専用▶☎03-235-5902■

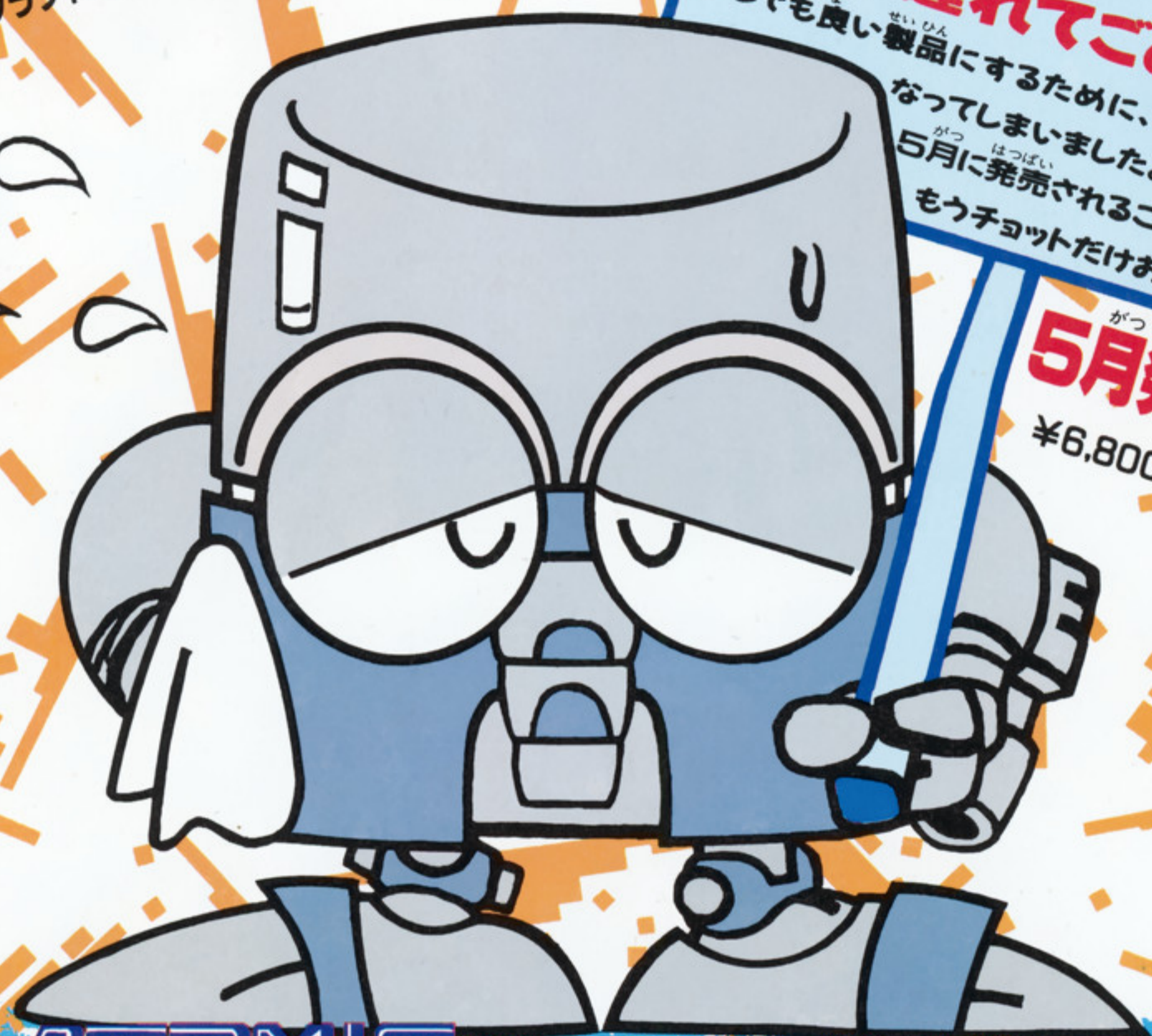
いよいよ発売迫る!

楽しみに待っていてくれた皆さん●
関係各社の皆さん

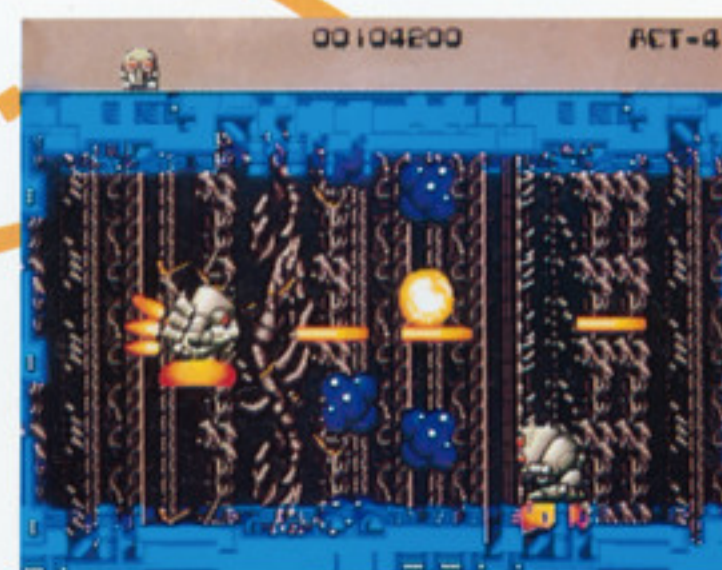
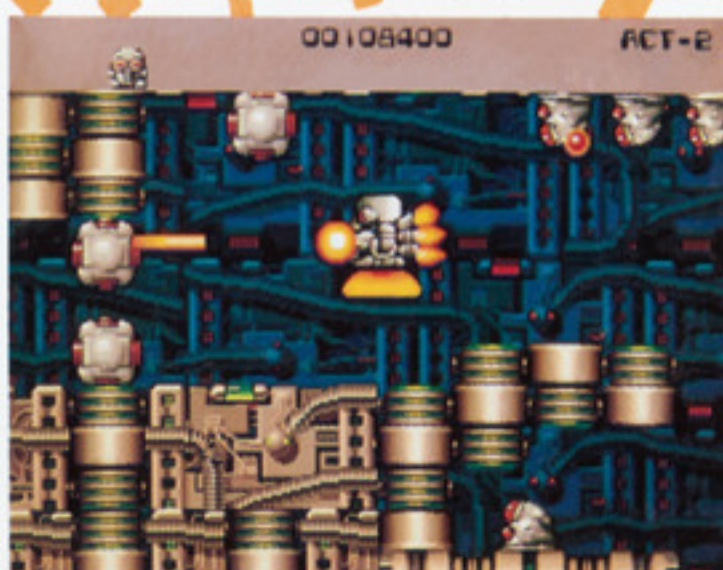
発売が遅れてごめんなさい!

少しでも良い製品にするために、発売日が延び延びになってしまいました。でも、ようやく完成し、5月に発売されることになりました。
もうチョットだけお待ちください。

5月発売予定!

¥6,800(予価・税別)

ATOMIC メガドライブ・カートリッジ

ROBO-KID

アトミック・ロボキッド

発売元
株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737

定価480円(税込)　好評発売中

今、街で話題の

51本のゲームを総ガイド

GB熱血アバンギャルド宣言!

みうらじゅん、内田春菊 ほか

GBお買物ダービー

'89年12月発売までの27本のソフトのお買得度総チェック

GBハイパーインテリジェント講座

ゲームボーイは、僕らのサイバースペースデッキか!?

GBサードパーティー㊅アンケート

38社のサードパーティーの本音を生録

GB新作トレーニング入門

「魔界塔士 Sa・Ga」「ネメシス」を完全マスターしてみよう

USAゲームボーイ情報

海の向こうのホットなGB情報

任天堂特別インタビュー

ゲームボーイの時代がやってきた!

日本ソフトバンク出版事業部

2月号増刊
●特集――メガドライブはゲーム界を救うか!?●特別企画――超ウルトラ・メガドラクイズ●カリフォルニア通信スペシャル――CES '90レポート●続メーキング・オブ・妖精王――イラストレーター・加藤直之●徹底マスター――重装機兵レイノス/TEL・TELスタジアム/ソーサリアン/ニュージーランドストーリー

2月号
●特集――メガドライブ・アカデミー賞受賞作品大発表●好評連載企画――熱血メガドライブ宣言・平成2年版●特別企画――今だから言える! これを買え●徹底マスター――ヴァーミリオン/TEL・TELスタジアム/ソーサリアン/スーパー忍/重装機兵レイノス●特別付録――メガドライブ特製カレンダー

秋号増刊
●特集――メガドライブ・アカデミー賞前夜祭●特別企画――ウルトラマンVSバットマン●新作スクランブル――アフターバーナーII/火激/エアダイバー/ファンタシースターIII/ZOOM(ズーム)/アトミック・ロボキッド●AMショーレポート●特別付録――ヘルツォーク・ツヴァイMAP&攻略ガイドブック

秋号
●特集――メガドライブVSスーパーファミコン●特別企画――アヤシイ探検隊ゲーム――トワイライトゾーンを探る!●特別連載企画――熱血メガドライブ宣言PART2●スペシャル企画――秋の新作を先取りしよう! '89秋の玩具見本市●RGBケーブルを作ってみよう――改造人間INOハンダゴテ十番勝負

夏号増刊
●特集――熱血メガドライブ宣言●特別企画――もうひとつの「ファンタシースターII」物語/がんばれ! おそ松くん●第1回ドリームキャッチャー徹底攻略編――あっ、そこが知りたい●特別レポート――BEメガ・サウンドレポート●新連載――日本RPG紀行/テクノロジー流行通信/カリフォルニア通信

定価各480円(税込) お近くの書店にご注文下さい

CONTENTS

BEEP!メガドライブ
1990 APRIL

1UP
400
HIGH SCORE
180000
2UP
0
Dynamite Joe
0:35
Detroit Kid
TOP SCORE
68000
0
SCORE
3000
HI-SCORE
20000
P=02

ゲームの世界を広げる

BE メガニュース

エキサイティングエンタテインメントニュース

幕張メッセが電脳遊園地化する

初めまして、ロックバンドremoteの池田貴族です。

今回は、２月27、28日に開催されたＡＯＵ1990アミューズメント・エキスポのレポーターを引き受け、会場の幕張メッセにやってきた。

なるほど、噂どおりメッセはでかいし、結構おしゃれなんだな。はるか彼方に、ディズニーランドが見えるし(嘘)。

幕張メッセはでかい。

では、さっそく会場に入ってみよう。

お、何だ何だ、この耳をつんざくばかりの電子音は、うーん、まるで東京ドームがそのままゲーセンになった感じだな。

さて、どこから見て回ろうかな。編集部の人からは、招待状をもらったセガ、タイトー、データイースト、アイレム、カプコンを中心に見てほしいと言われたが、初体験の僕は、ゲームセンターのゲームが全部タダでできるというだけで、とてもうれしくなってしまうのだ。

何しろ僕は、あまりうまくはないが、ゲームセンターには結構通っているんだ。回数だけじゃ、他人にひけはとらないと思うよ。

でも、会場に来ているゲーマーふうの人達は、ゲーム界の強者(つわもの)という感じで、ちょっと侮(あなど)れないな。そのテクニックのすごいことといったら……。

広い会場を見渡せば。

ニューマシンがバリバリだぜ

『アフターバーナー』タイプの『Ｇ−ＬＯＣ』。

最初に行ったセガのブースは、『Ｍ．Ｖ．Ｐ』(野球ゲーム)『ラフ・レーサー』(レースゲーム)と、まあいろいろ新作を揃(そろ)えたもんだ。

早速(さっそく)新体感ゲームの『G-LOC』に乗ってみる。こういうドッグファイトの戦闘機ものって好きなんだ。

この他にもエアホッケーの新バージョン『ニュースピードホッケー』は、妙に懐しくてよかった。

バイクシミュレーションの『レーシングヒーロー』(セガ)。

僕は、撃ちモノ（シューティング）が好きなので、今回出展された撃ちモノの中から、気に入ったものをピック・アップしてみよう。

まず、アイレム。『エア・デュエル』をプレイする。都市、基地等全７ステージの縦スクロール・タイプのバリバリのシューティングだ。結構はまるな。グラフィックもよし。コナミのお笑いシューティング『パロディウスだ！』も人気が高かった。これは、『グラディウス』や『ツインビー』という撃ちモノの傑作のパロディ版。Good！

ビデオゲームのNEWウェイブ!?

今回目についたのは、カッコいいきょう体だ。コナミの流線形のドーミーH.V.とジャレコのポニー・シリーズ、そしてカプコンのステータス18だ。

ひと昔前の、ちょっとやぼったいきょう体のイメージから、少しずつカッコいいエンタテインメント・マシンへと変化しつつあるのがよくわかる。

カプコンの『1941』や『戦場の狼』等、これでやるとバッチリという感じ。ゲーム界のニューウェイブといったところか。

『１９４１』（カプコン）は人気のシリーズ第３弾。

『エア・デュエル』は撃ちモノのオススメ。

この感覚がイカスぜ!!

前号で紹介したＳＮＫのNEO·GEOのマルチビデオシステムも、今回初登場。

こんなリアルなゲームが家庭でできるなんて、時代も変ったなァ。

今回ヤッパリNEO·GEOは、ショーの目玉のひとつで、実際プレイしてみると（僕は『マジシャンロード』をやってみた)、グラフィックの細かさ、サウンド等機能の素晴らしさがよくわかった。それにしてもこの人気の高さ。 ゲーマー諸君の好奇心には恐れ入る。早くレンタルショップで借りてみたいな。 最新テクノロジーの逆が、ピンボールというわけではないが、データイーストのブースで、ピンボールの新作『ロボコップ』と『オペラ座の怪人』をプレイしてみた。これが結構ハイテクなのには、ちょっとびっくり。

僕は、個人的にはちょっとレトロっぽいフィールドの『オペラ座の怪人』が気に入ってしまった。

イロモノもまたよし！

僕は、バリバリのシューティングも好きだが、イロモノも好きだ。

テクモのカーニバルふうのブースにそそられ行ってみる。

プレイしてみたのは、皿にボールをぶつける『UFOシューター』と、海賊の攻撃をかわし、景品がもらえる『ドリームチャンス』だ。

どちらも景品のミニ縫いぐるみを獲得。やったぜ。

あとはタイトーの『アタックランド』。これは、例のモノ取りクレーンもので、またひとつ戦利品が増えてしまった。

果して実際ゲームセンターでやって、これだけの成果があるかどうか……。

忘れていけないのは、ジャレコのポップコーン自動販売機『じゃじゃ丸ポップコーン』だろう。

あれは結構うまかった。

その他に印象に残ったのは、タイトーの参考出展の『あしたのジョー』だ。何やらぐっとくるものがあった。

コナミのブースは熱気ムンムン。

というわけで、今回のAOUショーは、場所といい演出といい、なかなかよかったと思うが、ショーの主役であるビデオゲームにあまりパワーが感じられなかった、というのが正直な感想だ。

戦い済んで、日が暮れて。今日は、ゲーム三昧の一日だった。A Hard Days Night。 メッセの彼方の夕陽が目にしみるぜ。

というわけで、池田貴族、ゲームばかりではなくスーパーマニア（仮面ライダー・カードや中日ドラゴンズ・グッズ等種々雑多なグッズのコレクター、スポーツ根性漫画やプロレス、ＵＦＯ等の大マニア、おまけにＣＯＢＯＬやＦＯＲＴＲＡＮはバリバリ）を自負する僕が、次回から本誌で、その超マニアぶりを披露するつもりなのでヨロシク！

ナムコの『コズモギャング』。

これがNEO・GEOだ!!

NEO・GEOのレンタルソフト群。

『オペラ座の怪人』のフィールド。

バイクシミュレーションの『WGP』(タイトー)。

テクモの遊園地のようなブース。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ！

新作スクランブル

サイオブレード
クラックダウン
DJボーイ
モンスターレア
ウィップラッシュ
インセクターX
フェリオス
サンダーフォースIII

サイオブレード

●シグマ商事／4月下旬発売予定／価格未定／ADV

パソコン版を越えるデキに期待！

メガドラ初のADV『サイオブレード』。さらに磨きのかかったアニメーションシーンは、必見ものだぞ！

『サイオブレード』は、'88年にT＆Eソフトがパソコン版で発売した、SFスペースアドベンチャーゲームで、全編にわたるアニメーションが、このゲームのウリの部分だった。今回、シグマ商事から発売されるメガドライブ版では、さらにその部分がパワーアップされたものになっている。今月はその辺を中心に紹介していこう。

まずは簡単なストーリーの紹介だ。

21世紀半ば、人類の夢を乗せた恒星間有人探索機〝セプテミウス2〟が、太陽系から6光年離れたバーナード星での任務を終えて、地球への帰途中、コンピュータの故障によって航行不能になった。〝セプテミウス2〟を地球に連れ帰らなければならないのだが、そこには軍部や科学者、政治家たちの思惑が絡んでいた……。

さて、このゲームのウリであるアニメーションシーンだが、一つ一つのイベントごとにメガドラの機能を生かした演出が用意されている。

細かく描き込まれたアニメーションが、とってもリアル。メガドラの機能をフルに使っている。

さぁ、あと少し地球へ着くぞ。目の前に見えるのは、太陽系の一番外の惑星・海王星だ。

宇宙航海士キース・マクダネル。彼がこの話の主人公だ。周りには主要登場人物が顔を揃えている。

僕のお気に入りのシーンは、オープニングの海王星のシーンだ。海王星の自転と逆方向に、トリトーンが公転しているアニメーションには感嘆してしまった。

現在のところ、開発は順調に進んでいるとのこと。今回はよくわからなかったが、後半部分には『ギャラクシーフォース』と『アフターバーナーII』を足して、2で割ったようなシューティングもあるらしい。写真だけは載せておくので、よく見てくれ。なかなかのものではないだろうか。

突然の停電のため、機内の中は真っ暗だ。確かにさいさきも暗いね。

ゲームシステムは、画面の中をカーソルで指定すると、それに対応したメッセージが出てくるようになっている（できればマウスと対応していればいいんだけど）。ということは、画面中の全てのドットを細かく指示しまくれば、そのうちゲームが解けるのではないだろうか!?

もっと詳しいゲーム紹介や攻略方法については、次号に譲ろう。

宇宙空間でのシューティング。きれいな星空ばかりに見とれてばかりいると、やられるぞ。

クラックダウン

●セガ／7月以降発売予定／価格未定／ACT

難攻不落の要塞を爆破せよ!

最近セガに取材に行く度に、かならずいくつか新しいゲームを見せてもらえる。これはメガドラの体勢が整った証拠だと思う。うれしい。

あの、本格派ゲリラ（?）アクションゲーム『クラックダウン』が、早くもビデオゲームから移植される。

『クラックダウン』は、真上から見た画面が、印象的なセガ製アクションゲームだ。1ステージが1つのアジトになっていて、そこで敵の妨害をかわしながら、フロアの数カ所に時限爆弾を仕掛ける。全部仕掛け終わったら脱出。すると時限爆弾が起動して爆発し、敵アジトは完全に破壊される。これで任務が1つ終わって、また次の任務のために別のアジトに乗り込む、という具合いにゲームは進んでいく。

一見、地味な感じがすると思う。実際ゲーム内容も、最近流行のハデハデ、バリバリのアクションシーンはほとんどない。しかし、主体がゲリラ的白兵戦なので、違和感がなく、テーマに正しく乗っ取っているといえる。また、ダークな背景を所狭しと動き回る、ミクロなキャラクターにもなぜか愛着がわいてしまう。

現在のところ、詳しい情報は入っていないが、どうやら、ビデオゲームそのままの移植姿勢をとるようだ。2人同時プレイも多いに期待できるだろう。となると、あの画面分割スクロールは、実現するのだろうか? 疑問はつきないが、とにかく今回は、開発中の画面写真でガマンだ。

まだレーダーマップができていないけど、なかなかでしょ。完成が待ち遠しいなぁ。

DJボーイ

●セガ／4月下旬発売／価格未定／ACT

ローラファイトが炸裂!

ローラースケートをはいた少年のストリートファイティング。不良集団をぶちのめせ!

先月、お伝えした『DJボーイ』。主人公の少年のダイナミックアクションが見所の、ストリートファイティングゲームだが、やはり、多少のマイナーチェンジが施されそうだ。

その一つが、マイキャラのアクションがよりダイナミックになった、というところだ。それほど大きなものではないが、届みパンチが増えて、ジャンプキックのポーズが格好よくなった。またゲームスタート時には、アメコミ調のデモが入るらしい。

取材時点では、まだ完成には遠い感じがしたが、あせらずにいいものを出してもらいたい。

両側から来る敵には、こうやってダブルパンチをお見舞いしてやれ!

これはビデオゲーム版の写真。メガドラ版とは大きな差はないぞ。

後方ジャンプキック! 先月紹介した面とは違う面だぞ。

モンスターレア

●セガ／7月以降発売予定／価格未定／ACT

モンスターレア復活!

好評を博したこのゲームがバージョンアップして帰ってきたぞ。セガユーザーにうれしい1作。

『モンスターレア』は、以前マークIIIで発売された『スーパーワンダーボーイ』の3作目（アメリカのみ発売）で、カラフルな絵柄が魅力の横スクロールアクションゲームだ。面構成が前半アクション、後半シューティングと2部に分かれており、2人プレイの時に登場する、おてんば魔術士プラプリル嬢がとってもかわいかった。とにかく全14ステージと長帳場の手応えあるゲームが、またメガドラのラインナップに一つ加わったぞ。

見よ! これが主人公レオの雄姿。ただ今急ピッチで制作中だ。

ウィップラッシュ

●セガ／5月発売／価格未定／SHT

緊急報告！ ウィップラッシュ発売!!

セガオリジナルの超ハードSHT。横あり縦ありパワーアップ各種あり、のSHTのエキスを集めたようなゲームだぞ！

突然、降ってわいた新作ゲーム『WHIP RUSH（ウィップラッシュ）』の紹介だ。

220X年、資源不足に悩む人類は、一千万光年離れた未知の星に、巨大なエネルギー源を探知した。数日後、「正体不明の敵と交戦中、救助を求む」と連絡が入ったが、時すでに遅く地球にもその危機が訪れようとしていた。

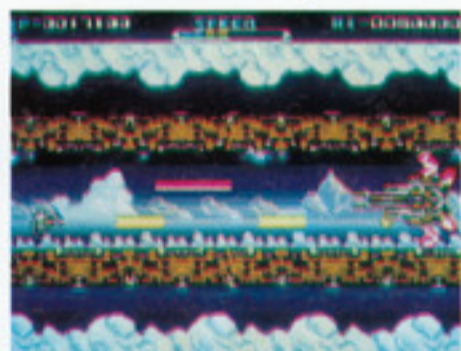
このストーリーは変更になる可能性があるので（ちょっと支離滅裂でしょ）、この際問題にするのはやめよう。ゲームの内容は、全8ステージのパワーアップ超ハードシューティングゲームだ。

パワーアップは、レーザー、ファイヤー、ミサイルの3種類3段階がある。2つのオプションは縦と横にフォーメーションを変えることができ、それをヨーヨーのように飛ばして攻撃することも可能だ。なかなか便利なアイテムが揃っているぞ。

なかなか見事なオープニング。メカオパオパ発進!!

STAGE 1

はじめは空中面。雲の上でパワーアップアイテムをポコポコ取っていこう。二重スクロールが気持ちいいので酔いそうになる。小ボスを倒すと雲の下に行くのだが、それが強制横向き縦スクロールなのだ。稲妻がピカピカ攻撃してくるので、こいつには注意しよう。雲を抜けると都市上空。これまたきれいで、見とれているうちに1面ボスが登場だ。こいつはミサイルに注意すれば、比較的楽に倒せるだろう。

雲海がきれい。まだまだ余裕がある。

小ボスは両側から挟んで、レーザーを撃ってくる。

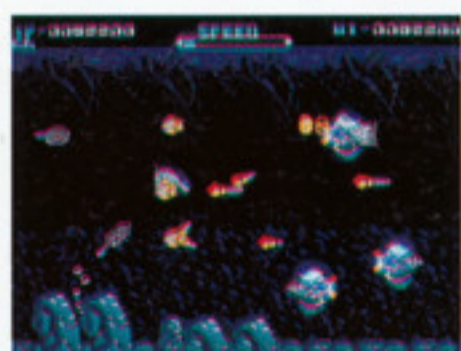
遠くに稲妻が見える。これが噂の強制横向き縦スクロール。

1面ボス

都市上空でボスと交戦中。しゃらくせぇ！

ボスを撃破。やったね！

STAGE 2

いきなり森林面。川の上を飛んでいると、下から水注が上がってきたり変なパイプが浮いていたりして、結構じゃまくさい。しばらく行くと水中面になって、ここはちょっときびしいぞ。

タイヤ型レーザーを吐く奴を倒せば、いよいよ2面ボスだ。こいつは上下にある砲台を移動させながら太いレーザーを吐いてくるので、そいつを避けながら、まん中にぶち込めばOK！

森林面。下から水注だ。気をつけろ。

水中面、敵は魚雷を撃ってくるのにこっちはミサイルでいいのだろうか。

こいつが結構じゃまくさい。オプションがないとつらいかも。

2面ボス

ボスだ！ 棒状レーザーに気をつけろ！

STAGE 3

突然、要塞面。最初は強制縦スクロールだ。上まで上がっていくと、狭いところをちょこちょこ通り抜けなければならないので、かなりつらい。しばらく行くと、強制逆横スクロールとなり、そのまま3面ボスへ突入だ。ここではオプションがないと、後ろに弾が撃てないので、苦戦を強いられるだろう。しかし、前方のコアが開いたときに攻撃できるので、そこを狙って集中攻撃だ。

縦スクロールにはファイアーを使え。敵に向かって発射されるぞ。

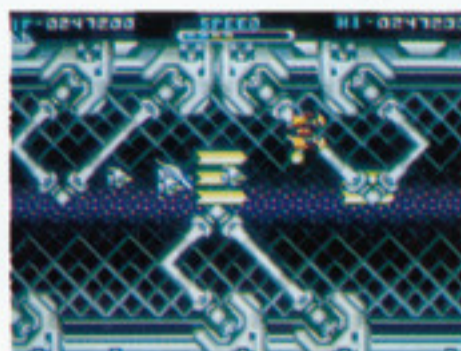
レーザーをちょろちょろ出してくる。やられる前にやれ！

ここがつらい。攻撃が穏やかなので助かった。

3面ボス

ボス登場。オプションがない！ コアの開いたところを狙え。

STAGE4

お次は宇宙面。初めのアステロイドでは、反射神経がものをいう。ここをうまく抜ければ敵基地の中だ。謎の金星人みたいな門番を倒して中へ入ると、パイプがあちこちに張り巡らされており、そのうえ狭くて攻撃が激しいので心してかかろう。

4面ボスは、殻飛ばし攻撃をしてくる。その中身を狙って攻撃するのだが、殻はまた戻ってくるので、注意しよう。

しばらくすると殻が全部取れて、ウルトラセブンに出てきた宇宙人のような中身が出てくるぞ。

アステロイドだ。指がつる～！

出たなジオ〇グ！ このあとまだ数体いる。

こんな狭いところで撃ってくるなよ。危ないじゃないか。

4面ボス

BIG BALL。殻を飛ばしてくる。

殻の取れたところ。両側の顔が吐き出す火と、尻尾がくねくねしていていやな奴。

このあとＳＴＡＧＥ８まであるのだが、この先はもっと厳しいらしい。

以上、ほとんど完成していると思われる『ウィップラッシュ』だが、発売は５月となっている。正統派シューティングゲームが欲しい人は、この１本を選んでみてはどうだろうか。

次回では、もっと詳しく紹介するぞ！

インセクターＸ

●ホット・ビィ／6月発売予定／価格未定／ＳＨＴ

メカ昆虫軍団は手強いぞ

今月はパワーアップとスペシャルウェポンの写真を公開。なかなか手応えのあるＳＨＴだ。6月発売までもう少し待とう！

先月号で紹介したホット・ビィの新作ソフト『インセクターＸ』。今回はパワーアップウェポンについての情報を入手したので、それを紹介しよう。

自機は敵を倒したときに現れるＰマークを取ることにより、ショットを７段階にパワーアップすることができる。

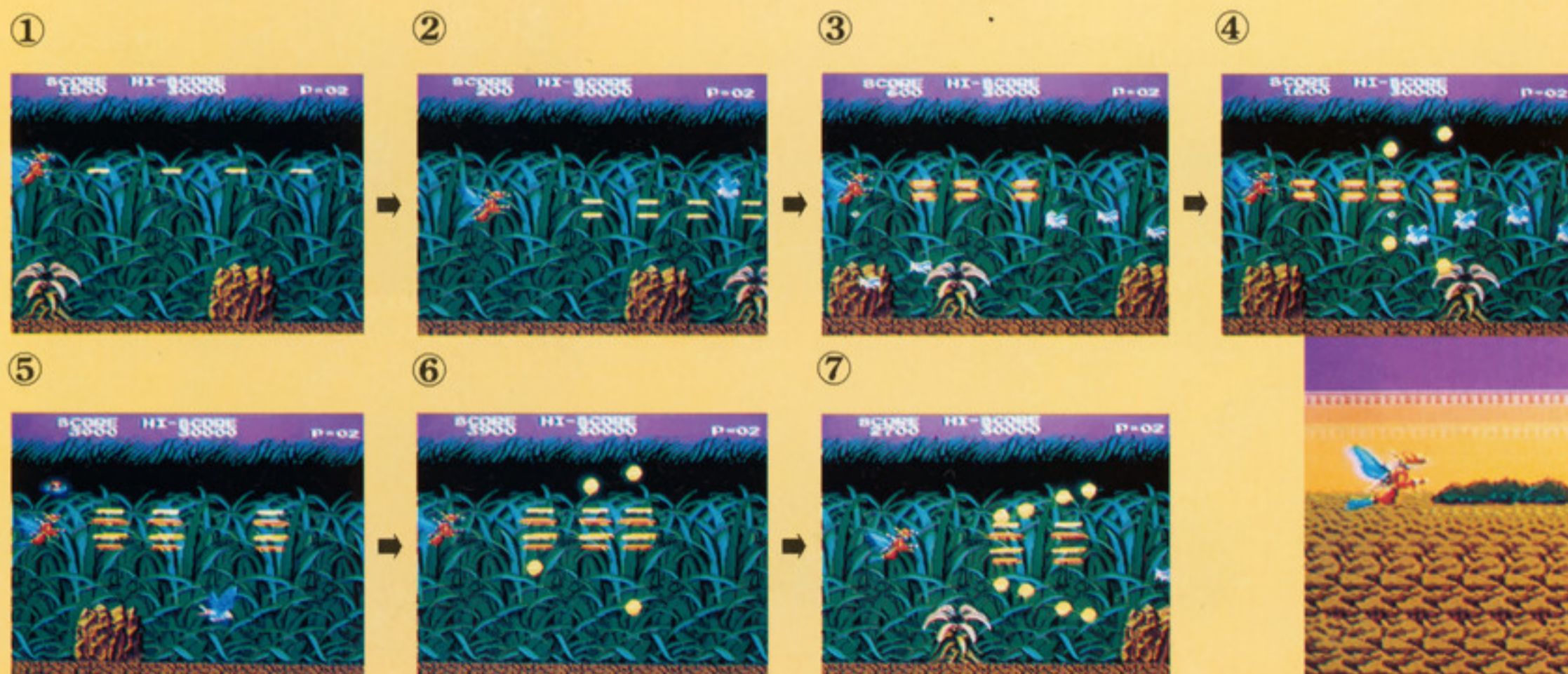
まずはノーマル。続いて２段階目はノーマルショットが２列に並んだもの。３段階目は２段階目のパワーアップ版。４段階目で丸い弾が出るようになる。５段階目は今までと違って６本のレーザーが環状に並んで回転しながら発射される（このレーザーは貫通弾である）。そして６段階目で、これに丸い弾がプラスされ、最終段階でさらに発射される丸い弾の数が増える。

この他にスペシャルウェポンがいくつかあり、その一つとしてミサイルがある。これは６発のミサイルを同時に１列に並べて発射するもので、なかなか迫力があるぞ。

以上が今回の情報である。さらに詳しい情報は次号を待て。

ボス登場！
１面のボス。もぞもぞと動くアニメーションが気持ち悪い。

これがパワーアップだ！

左から順に１段階から７段階までのショット。４番目に注目。このモスラみたいな奴を倒すと左上にＰマークが出る。

スペシャルウェポン
これがスペシャルウェポン。これに７段階目のショットがあればほとんど無敵。

フェリオス

●ナムコ／5月下旬発売予定／価格未定／SHT／Ⓒ㈱ナムコ

早くプレイしてみたいっ！

先月のメガドラ版写真公開で、反響がドッと来た。それだけ期待の大きかった作品ということだろう。

ナムコの『フェリオス』のメガドライブ版、前号で写真を掲載したが、感想はどうだったかな？　それは置いといて、『フェリオス』ってナニってな方のために、ちょっとゲーム内容の説明をしておこう。

1万年前の、古代ギリシアの神話を題材にしたバックグラウンドストーリー。要約すると、主人公のアポロンが、悪い奴らにさらわれた妹のアルテミスを助けるために戦うというもの。その悪い奴は強いので、光の剣という武器がないと倒せないらしく、その剣を探すのが目的らしい。しかしゲームの内容は、そんな複雑なストーリーとは関係なく、非常に明解なシューティングゲームとなっている。アポロンは、ペガサスに乗って戦う。攻撃方法は通常弾の他に、ボタンを押してパワーを貯めて、強力な弾を発射するというコトも可能。一定時間有効な特殊な武器、攻撃力アップのオプションなど、アイテムを取れば即、使用できるのだ。ゲーム開始のときに、プレイヤーのウデによって難易度を選べるというのも斬新。難易度によって進行、エンディングが多少違うところもメガドラで再現している。ビデオゲーム版では随所に拡大縮少回転の仕掛けが取り入れられていて非常に斬新だったというゲームだ。

前号で紹介した写真に対して、すでにたくさんの読者の皆々様から意見をいただいている。手厳しいものや励ましなど様々。その話をナムコ担当者に言上したところ「開発スタッフ一同、がんばって作業を進めているので、完成版を見てくれ！」と申しておった。ここは皆様、暖かく見守っていようではないか。さらに、毎日寝る前に蒲田方面に向かい『フェリオス』開発スタッフに声援を送ることも忘れないでね。

MD版の見どころは、雲が動くところ。3重スクロールを見事に使いきっているのだ。

さあスタートだ。まずはパワーアップをしよう。

アポロンの乗るペガサスの羽には当り判定がないぞ。ちょっと安心。

敵もウジャウジャ。でもアポロンは負けない。アルテミスが待っているぞ。

サンダーフォースIII

●テクノソフト／6月上旬発売予定／価格未定／SHT

メガドラの力を思う存分発揮！

技術力では、定評のあるテクノソフト。その期待に十分応えるSHTを現在開発中だ。BEメガでは、随時紹介していく予定だ。

前号に引き続き『サンダーフォースIII』の紹介だ。今回は、テクノソフトから開発中のサンプルロムを借りて実際にプレイしてみた感想だ。まず前作に比べて、全体的にどの部分をとってもバージョンアップしている。グラフィック、サウンドはもちろんのこと、プレイ前のステージ選択画面、巨大敵キャラ、スピード感、ハデなパワーアップの数々など、SHTのエッセンスを集めたようなゲームだ。個人的には、あともう少し難易度を下げてもらえるとうれしいんだけど。現在順調に開発が進んでいるとのことだから、予定通り6月には発売されるだろう。

まずは右のステージデータをよく見よう。弱点はストマック（胃）だ。

ザコキャラでも迫力満点！　見とれてばかりいると、やられるぞ。

メカメカしたムカデボスだ。確か弱点は……。

水中面。クロウもいきなり2個着いて破壊力倍増だ。

最新作のホット・メニューを宅配します

★BEメガ・ホットメニュー★

BE-MEGA HOT MENU

ゴーストバスターズ

セガ／5月発売予定／価格6,000円／ACT

キャラクターゲームとしては、かなり完成度が高い『ゴーストバスターズ』。今回はラウンド1のマップを掲載。その雰囲気をよく味わってほしい。

まずはオサル もといオサライから

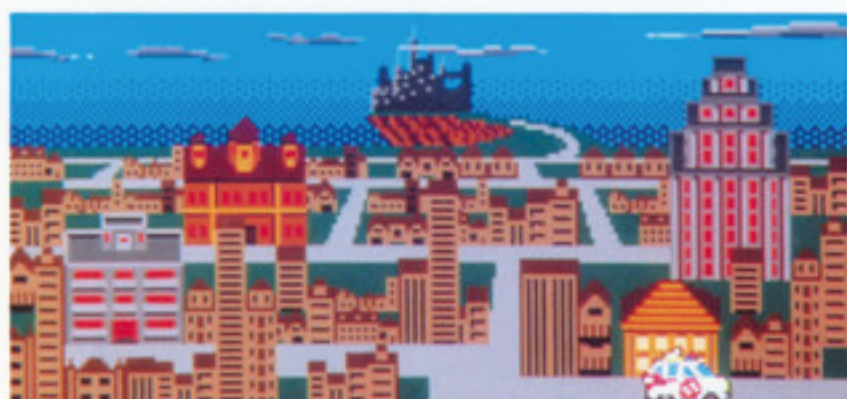
前号に引き続き、登場のゴーバス（ゲーム名略)。とりあえずゲームの基本構成からオサライしよう。

ゴーバスは、同名映画をモデルにした上下左右スクロールのアクションシューティングゲーム。プレイヤーの目的は、ゴーストバスターズを操り、ニューヨーク6カ所に巣喰うゴースト達を全て退治することだ（全6ラウンド)。

1から4ラウンドまでは、好きなところからスタートでき、全部クリアしたらラウンド5に突撃だ。

各ラウンドには、スライムなどのザコキャラやポルターガイスト現象、また個性的な大小のボスがプレイヤーを待ち構えている。ボスを倒すと、ゴーストの魂（？）が飛び出すので、ビームを使って捕獲しよう。成功すれば金一封のボーナスが手に入るのだ。

プレイヤーの基本操作は、ショットとジャンプとアイテム使用の3つ。操作には、これといったクセがないから安心して遊べるぞ。

パワーアップはお買物制で、お金を貯めてショップで新しい武器や、強力なアイテムを仕入れる。世の中ゼニやね、ホンマに。

これが『ゴーストバスターズ』の世界。4つの建物で、奇怪な事件が同時発生！ ニューヨークは大混乱だ。

「サブ画面」と「ゴースト捕獲」

サブ画面で、装備の変更などを行う。また、右のマップで現在位置の確認もできる。ゲーム中にスタートボタン一発で切り替えだ。

ゴーストの捕獲シーンの時だけは、操作方法が異なる。Aボタンでビームの長さを調節（押しっぱなしで長くなる）して、ゴーストをうまく引っかけ、捕獲箱の上まで連れていけば、取り込み完了となるわけだが、これがなかなか難しい。ビームが長いと逃げられてしまうし、短いと逆に体当たりを喰らってしまう。捕獲のポイントは、絶えずビームの長さを中ほどに合わせることだ。

サブ画面。右はラウンドの簡易マップ。プレイヤーのいる場所がわかるのだ。

プレイヤーズセレクト

3人のうちの誰か1人を選んでから、ゲームスタート。好みで選ぼう。

レイモンド

最年長のレイモンドは、中庸的な人物。歩くスピード、ジャンプとも普通。ライフがなくなると神に祈る。

ピーター

博士号をもった天才。歩くスピードは遅いが、3人の中では耐久力が1番高い。ライフがなくなるとミイラになってしまう。

イーガン

若いだけあって、足も速く、ジャンプも高くて使いやすい。ライフがなくなるとへたり込んで号泣する。

ニイハオ、ワタシアイテム屋アルヨ

アイヤー、ワタシ店主アル。ゴースト退治の賞金が貯ったら、うちに来るヨロシね。破壊力いっぱいの爆弾の他、ベンリなモノ沢山アルよ。一度覗いて見るよろしネ。アトここで、ライフの回復もできるアルよ。これ、とても重要なことアルね。

ナツメグ博士（仮名）の武器ショップ

シナモンの親戚、ナツメグじゃ。さて、ここではワシの開発した強力な武器と、防御用アイテムを売っておる。どれもこれも、それは素晴らしい品ばかりじゃ。どうじゃ、この貧乏教授の老後を助けると思って、買ってみんかね。ほっほっほっ。えっ、高いじゃと？

ゲームの魅力はキャラクターにあり

いわゆるキャラクターゲームの出来、不出来は、原作のキャラクターがもつ魅力をいかに出しきったかによって左右される。その点では、このゲームは合格ラインをゆうに越えている。例の3人組は、デフォルメされてはいるが、クリソツで、表情も豊か。動きもコミカルで、とてもチャーミング。何となく、映画の雰囲気を感じさせてくれる。これでボイスも、というのはいささか贅沢な提案か？

また、出現するオリジナルデザインの敵ゴーストが、いかにも『ゴーストバスターズ』というか、実にアメリカンでよい。何というか、芸が細かい。なかには、『ファンタジーゾーン』クラスの、アイデアもある。ちょっと大げさすぎる形容かもしれないが。

もちろん、原作に登場したモンスターも多数登場する。クッキーモンスター、マシュマロマン、etc……とファンサービスも充実している。

敵よし、味よし、ゴーバスのキャラクターは、100点満点の花丸デキだ。

芸細のアカシその1

大ボス登場の自己紹介。いわゆるマイクパフォーマンスというわけだ。何だかおもしろい。

芸細のアカシその2

寒いので、吐く息も白いというわけだ。こういうビデオゲーム的な演出がうれしい。

芸細のアカシその3

ダメージを受けて表情を変えるキャラ。人によって驚き方が違う。写真はイーガンのびっくり顔。

芸細のアカシその4

窓からマシュマロマンが顔を覗かせる。こういう芸当ができるのは、16ビットのメガドラだけ。

芸細のアカシその5

寒中水泳するレイモンド。それにしてもよく描き込まれたグラフィック。御丁寧にアワも出る。

芸細のアカシその6

大ボスを倒すと手に入る謎の石版。今回の事件の大きなカギを握る。ストーリーも凝っている。

ROUND1 郊外の化け物屋敷 報酬1,000ドル

①③宝箱の中には、お金か爆弾が入っている。爆弾の場合は、すぐ逃げよう。②下に落ちないようジャンプ。食器は撃ち落とすことができるが、ローソクはできないので、触らないように避けよう。④中ボス出現位置。⑤大ボス出現位置。一度部屋に入ると、戻れないので入る前に覚悟を決めておこう。

ここの家の娘さんは、謎の魔力で動き出した家具や食器のせいで、夜も眠れないらしい。平和を取り戻し、彼女に安眠を与えるのだ。

中に突入すると、そこはまさにゴースト達の巣窟。彼女の証言どおり、食器が飛び交い、家具が宙に浮かぶポルターガイスト現象があちこちに起こっている。そして無数のアメーバや人魂が、ゴーストバスターズに向かって襲ってくる。

左のゴースト編隊を全滅させると、ライフ回復のアイテムが出現。

中ボスは、ハンプティーダンプティーのなりそこないのようなヤツで、シルクハットから化け物ウサギを出して攻撃してくる。これはウサギのほうが実は本体で、卵のほうはダミーなのだ。ウサギに向かって集中攻撃を仕掛けよう。倒した後は、魂の捕獲。これはゴーストを倒した位置によって、難しさが変わってくる。

大ボスは、緑色をした化け物だ。羽を飛ばして、そして丸くなって転がってくる。羽を飛ばし終わって、骨格が見えたら、そこを集中攻撃しよう。ちなみにダメージを与えると、色が変わるぞ。

必死で逃げようとする緑の魂を、ビームを使ってワナまで引き寄せる。

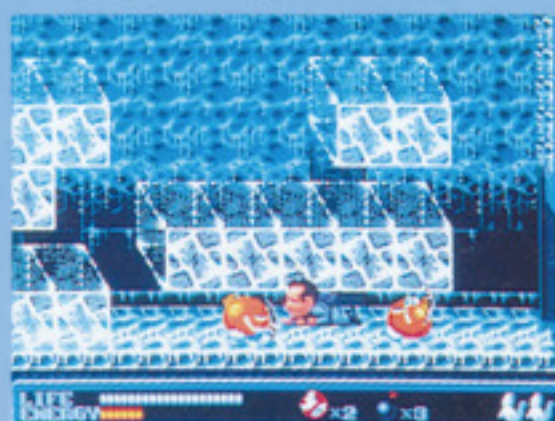
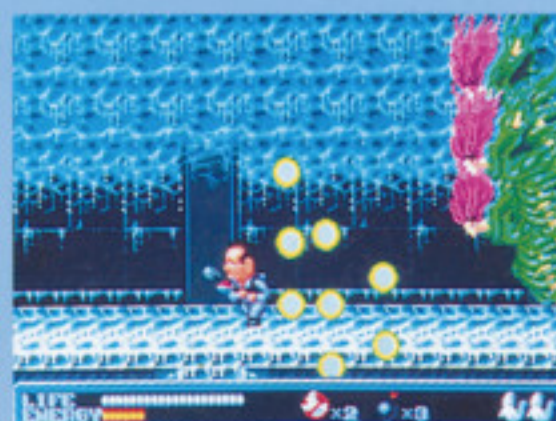
転がるビッグボス。無敵なのでジャンプでかわすしかないのだ。

そして大ボスを倒すと、謎の石板のカケラが手に入るのだ。

ROUND2 氷に閉ざされたアパート 報酬2,500ドル

ここは極寒の冷凍面。依頼人は寒がりな黒人だ。ラウンド1に比べて、マップはかなり広くなっている。また、アスレチック的な要素もかなり強い。うっかり足を踏み外すと、針の山にまっさかさま、なんていうトラップもあるぞ。あと、このラウンドには、アパートにも関わらずオバケクラゲの浮遊している水槽があって、寒中水泳する場面もあるのだ。

中ボスは、2匹いる。分身の術を使う女性の幽霊と、クリスタルでできた巨人だ。どちらも頭が弱点なので、そこを狙え。2匹とも捕獲できれば、1,000ドルのボーナスがもらえる。

さて、冷凍事件の原因は、大ボスの巨大な二口雪ダルマ。口から子供雪ダルマを大量に吐き出し、その子供雪ダルマは鼻のニンジンを飛ばしてくる。コミカルな攻撃方法だが、結構強敵。とにかく連射命で、指を休ませるな！

ここはいじめてくんがツルハシで、氷を壊して道を拓いてくれる。

女性ゴーストが分身！　激しい攻撃にさすがのレイモンドもため息。

息子を吐き出すビッグボス。ニンジンと体当たり攻撃に気をつけろ。

ROUND3 一等地の高層マンション報酬5,000ドル

ラウンド4は、平和な家庭を突然襲った炎の化け物退治だ。大やけどの妻の復讐を誓う中年の夫が、今回の依頼人だ。

ラウンド2が冷凍面なら、こちらは灼熱面。防火服も着用せずに、炎の中へ突入だ。マップの広さはラウンド1と同じくらいだが、難しさはケタ違い。あちこちで燃えている炎に触れると、大きなダメージを受けるので、防御用のアイテムがぜひとも欲しい。

中ボスは2匹。ファイヤーマンとファイヤードラゴン。どちらも炎で攻撃してくるが、それほど堅くないので、バリアをつけてぶちかますという攻撃法が有効だろう。

2匹の中ボスを倒した後は、大ボスのファイヤーウォールだ。こいつは、口をパクパクさせて何かをしゃべっているように見える。やはり炎の攻撃なので、慎重に取りかかろう。もう少しでラウンド4だ！

室内のあちこちで噴き上がる炎。燃え崩れないのが不思議なほど。

ファイヤーマンが恐ろしい。ヒートボディにゃ手を出すな。

SEGA
DAILY SEGA NEWS
GHOST COPS
BUST 35TH
STREET SPOOK

3つの事件が解決した。だが、彼らの真の闘いはこれからだ。

ゴーバス 光と闇

光

やっぱりキャラクターがイイ。キャラクターゲームにとっては、必須条件だ。アクションゲームとして見ても、いい意味でとてもよくまとまっているから、オススメできるゲームだ。

闇

全体的に見て、いまいちオリジナリティに乏しいのでは？　全5ラウンドというのも、ちょっと短すぎる。武器のバリエーションも、もう2、3欲しいところ。音楽もいまひとつかな。

ROUND4 燃えるマイホーム報酬3,500ドル

ラウンド4の依頼人は、一等地の高層マンションのオーナーだ。現場に出向くと、オーナーのおばさんが、マンションに住み着くゴーストどもを早く退治してちょうだい、とヒステリックに叫ぶ。マンションの住人は、みんな出ていってしまったらしい。商売上がったりだ。

さて、このラウンドのマップは、高層マンションなので当然縦に長い。プレイヤーも上へ上へと登っていく。ザコキャラは、今までのラウンド1～3までのものが次々と出てくるので、何だか総集面っていう感じがする。中ボスは2匹登場。この辺りでは、ライフ回復ができる北京ダックは必需品だ。いくつか持っていたほうがいいぞ。そして大ボスは……。次回までのヒ・ミ・ツ。

コップが襲ってくるぞ。こいつは破壊不可能なので、とっとと逃げよう。

う～ん。どこかで見たことがある。前のラウンドに登場したキャラも出てくるぞ。

さあー、最初の中ボスだ。とっとと始末してやれ！

来月は後半戦の紹介だ！

ウワサの花園

今回は、あのマイケルの『ムーンウォーカー』を中心にレポートします。

花園1 メガドラで「ウッ、パオ！」

先日、取材の折に『ムーンウォーカー』を見せてもらいました。とっても動きがよくできていて感動しました。マイキャラは容姿、仕草ともマイケルそのもの。彼独特の多彩なアクション、動作の度にあげる得意のかけ声。思わず笑ってしまいました。

また、BGMには、マイケルの曲がインストゥルメンタルで流れていました。ゲーム中にダンスシーンも見られたりと、アクションというよりは、プロモーションというカンジがしましたね。

残念ながら現段階では写真はＮＯ。現在マイケルの、ＯＫ待ちだそうです。

花園2 嘘か真か、『三国史』

先月、ウワ花へのハガキ募集をしたら、1通来ました。「『三国史』が出るというウワサは本当？」

これは実は本当なのです。ただし、内容はセガ・オリジナルになります。光〇のものとは違います。

ダーウィン4081

セガ／4月7日発売／価格未定／SHT

セガから急遽発売となった縦スクロールSHT『ダーウィン4081』。オリジナルはデータイーストのビデオゲーム版だ。君はマイキャラをどこまで進化させることができるかな。

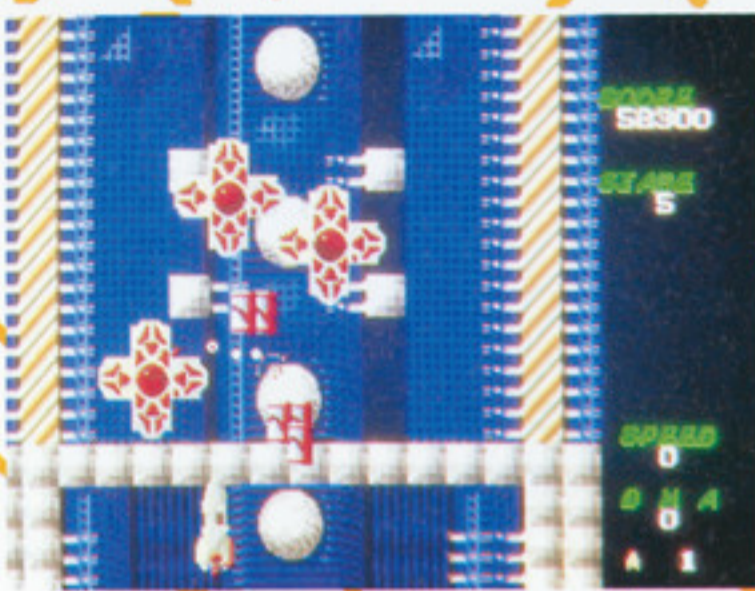
懐かしの名作が蘇る

イキナリだがスクープだぞ。何とビデオゲームで傑作を続々と生み出しているメーカー、データイーストのシューティングゲームがメガドライブに移植されたのだ。しかも発売間近ノ　タイトルは『ダーウィン4081』。同名のビデオゲーム版（正確に言うとビデオゲーム版は『ダーウィン4078』）を、多少アレンジしたもの。

これをきっかけに、データイースト（通称デコね）のゲームが続々移植されることを期待したい。個人的には『ザビガ』『B-WINGS』『チェルノブ』なんかを家で遊びたいモンだ。あー、あんまりうれしいので、マイナーな話しちゃったな。コメンゴメン。

"進化"がミソ

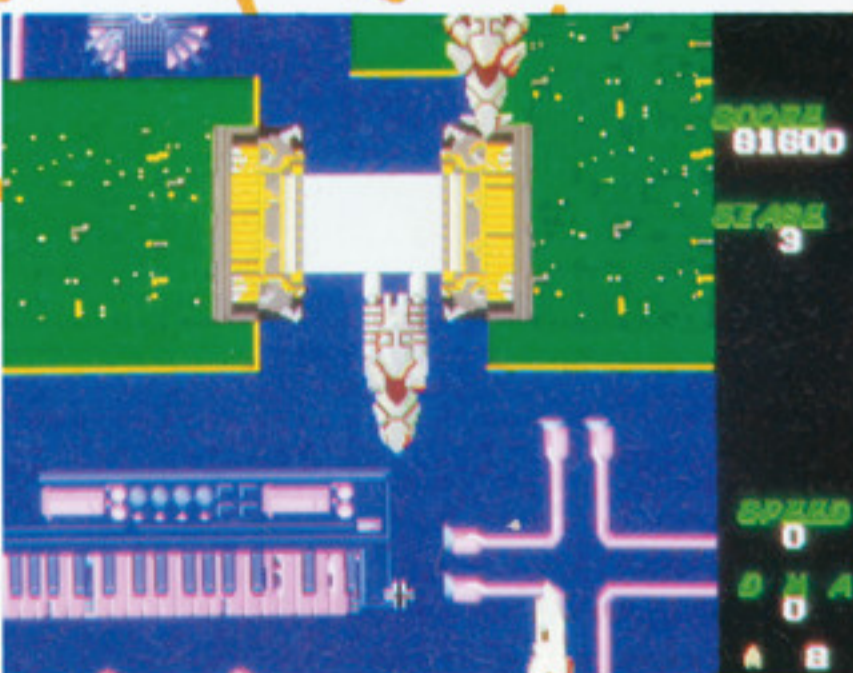
このゲームの特徴は、主人公の操る戦闘機が進化していくトコロにある。特定の敵を倒すと出てくるアイテムEVOLを取ると、戦闘機は1段階進化する。一定の時間、EVOLを取らずに進むと1段階退化してしまうし、敵の弾に当たれば最弱状態まで退化してしまう。でも弱くなったとはいえ、まだやられたわけではない。敵の体当たりを受けたり、最弱状態で弾を受けたりしない限り、戦闘機はやられないのだ。

トカゲだかなんだか知らんがアイテムをくれるので好き。

なんとも形容しがたい色使いこそ、データイーストらしさだよね。

ただ進化するだけでは、いわゆるパワーアップ型シューティングと同じじゃないか、と言うアナタ。このゲームはちょっと違うぞ。例えば、ある形態の時に黒いEVOLを取ると"突然変異"という特殊な形状になり、またある形態の時に自然退化（一定時間EVOLを取らない）させると、今までの進化テーブルとは異なる進化形に"超進化"したりする。つまり、今までのパワーアップのように一方通行的に強くなるのではなく、場合によっては違う系列の強さも得られるというわけ。もちろんこの方法を知っていれば、自分でコントロールすることもできる。

突然変異すれば、こんなハデで便利な形態にもなれちゃうよん。

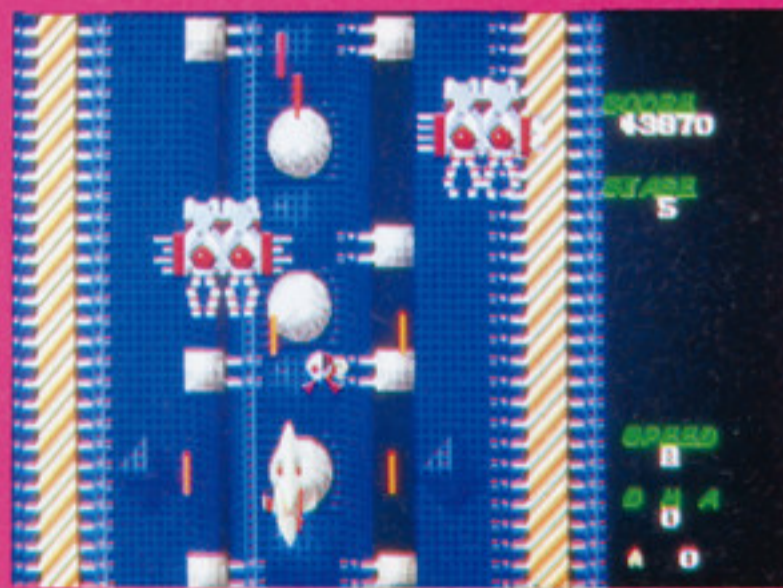
このキーボード、よ〜く見るとおかしい箇所があるぞ。

これがこのゲームの主な特徴。で、ビデオゲーム版では『SRD』という続編的なゲームも登場したのだが、メガドライブ版にはこの『SRD』のキャラクターも登場したりする。このへんはファンサービスということだろうか。とにかくうれしいコトは確かだよね。

アイテムは逃さず取りたい

アイテムはどれも決まった敵が持っていて、それを倒せば、アイテムが出現する。

アイテムには全部で5つの種類があり、どれも効果が違う。各々の効果を、一つずつ紹介しよう。

EVOL

一番ポピュラーなアイテム。これを取ると、戦闘機が一段階進化する。基本的には、出たら極力取る。

B-EVOL

EVOLのなかで撃つと黒くなるものがあるが、それがこのB-EVOL。通常の進化とは違う、突然変異に関係する。

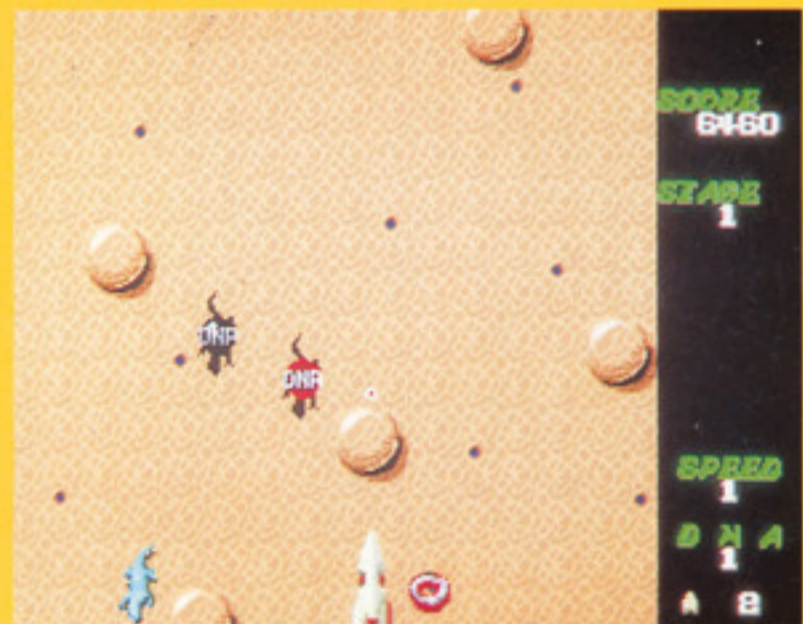
ARMER

戦闘機の機種にバリアが付き、敵からの攻撃を1度だけ防いでくれる。必ず取りたいアイテムだ。

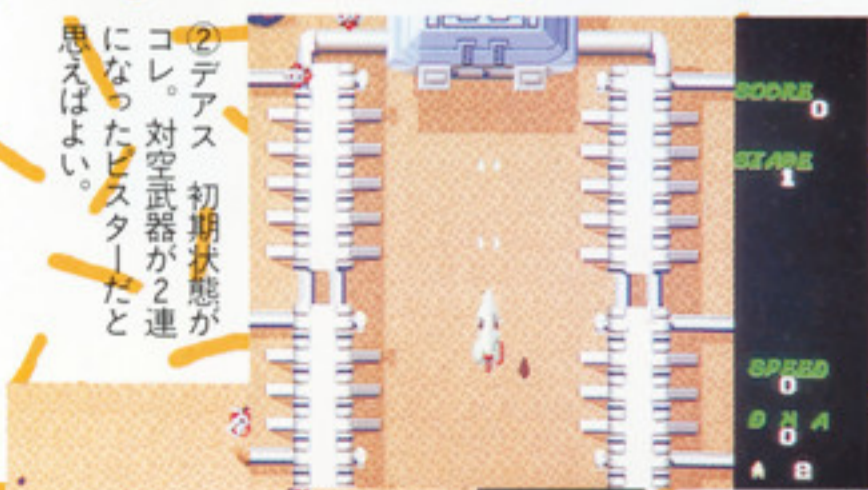
SPEED

戦闘機の移動スピードが、1段階アップする。3段階までスピードアップすることができる。

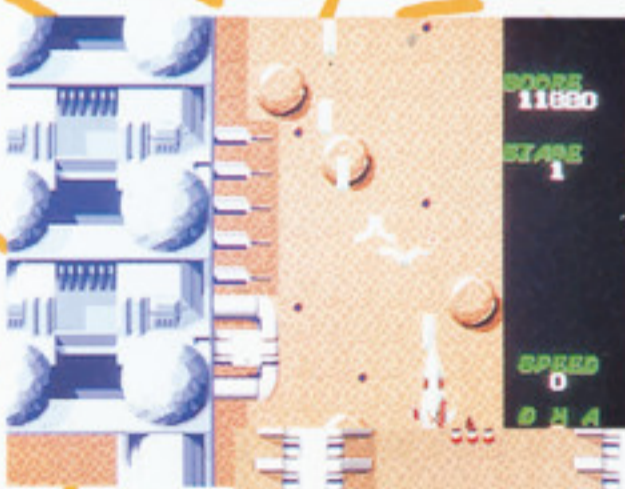
DNA

特定の地上物を撃つと出る。戦闘機がやられたときのため、EVOLを9個までバックアップできる。

豊富な進化形態

なにしろこの進化形態は、全部で12+α もあるのだ。このαというのが、突然変異などの特殊な形態のこと。それでは今回は、通常の進化形態12種類を、簡単に説明しよう。その他の形態は次号で紹介する予定だ。

①ビスター　一番弱い状態。この形態のみ敵の弾を受けるとやられてしまう。

②デアス　初期状態がコレ。対空武器が2連になったビスターだと思えばよい。

③スイフト　3方向に攻撃できる。ちなみに突然変異以外の対地武器は同じもの。

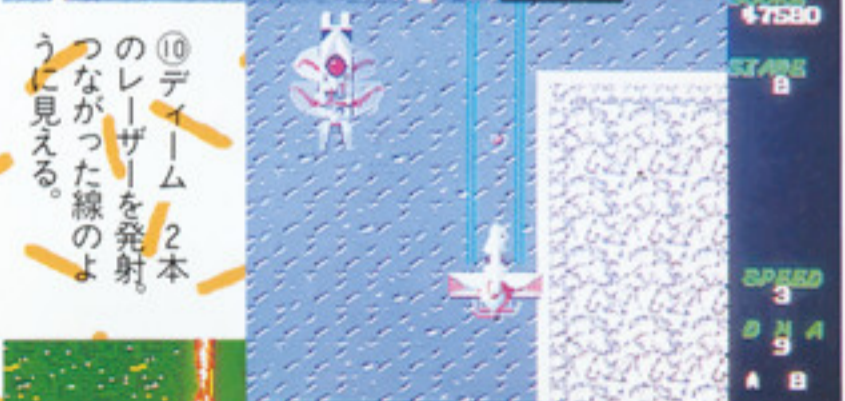
④ドライム　左右からレーザーを発射できる。が、あまり使いやすくはない。

⑤スルバ　カモメ弾と呼ばれるミョーな飛び方をする弾を発射する。

⑥エルボック　連射可能な3連の武器を搭載。パワーはあまり強くない。

⑦ドドック　赤くて四角い、強力な弾を発射。エルボックに似ているが強さは上。

⑧スイーブ　斜めに飛ぶ2発のレーザーと、螺旋状に飛ぶ赤い弾がいっしょに使える。

⑨シャルル　固まった大きめの弾を発射。弾が敵などに当たるとはじける。

⑩ディーム　2本のレーザーを発射。つながった線のように見える。

⑪スゴガティー　ムのレーザーが、2本の炎になったもの。さらに強力。

⑫ギャシャルル　敵に当たると分裂する、リング状の弾を使える。通称"イカリング"。

それでは各ステージをざっとみてみよう!

STAGE1

生物的で、なおかつ機械的な感じの敵キャラクターたちがたくさん登場する面。未来的な感じがする。

地面にある小さな穴のようなものの中に、敵が潜んでいる場合があるので注意しよう。ちなみに、穴が点滅しているトコロには敵がいるということを覚えておくといいよ。

ボスは、3方向に撃てるショットを武器に攻撃してくる。よく見て弾と弾の間を抜けて攻撃していれば、簡単に倒せる。

【ダーウィン4081発売記念クイズ①】

ダーウィンは、1859年「種の起源」を著し、生物の進化は、個体間の生存競争によって適者が選択されて生き残る(　　　)を説いた。

アリの巣のような穴に潜む敵には、先制攻撃してあげよう。

尻尾からの攻撃は、タイミングをつかんで避けるのがいいみたい。

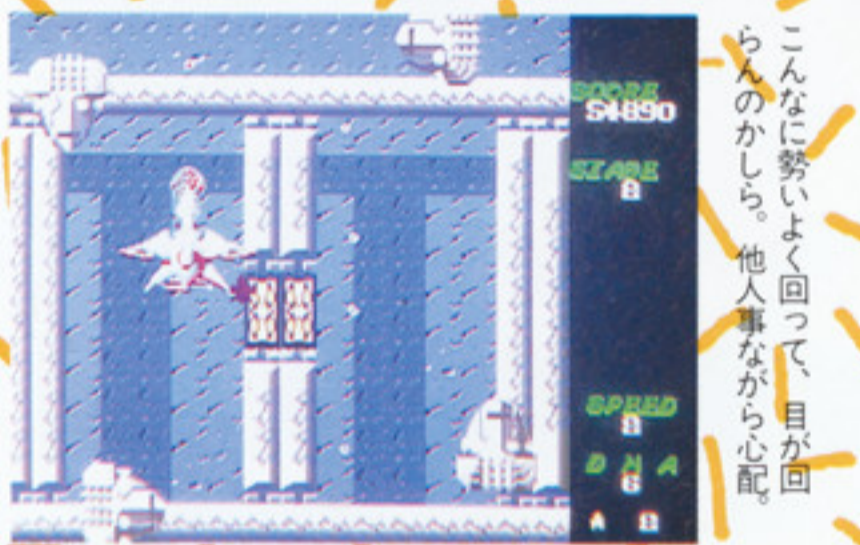
STAGE2

規則的に並んでいるパネルが、なんとなくカッコいい。しかもそのパネルに、キチンと影がついているあたり、こだわりみたいなものを感じるよね。こういう丁寧(ていねい)な作りのゲームって、好感が持てるな。

昔の特撮ヒーローの顔に似ていなくもない4つの顔がボス。画面の周囲を高速で回るが、最後の一つになると戦闘機を追いかけてくるので怖い。順序よく、一つずつ確実に倒していこうね。

【ダーウィン4081発売記念クイズ②】

次の本の中でダーウィンの著作でないものは？ ①ビーグル号航海記 ②人類の由来 ③人間の条件

キッチリ並んでいると、無性にバラしたくなる人、いるでしょう?

こんなに勢いよく回って、目が回らんのかしら。他人事ながら心配。

STAGE3

緑色にきざまれたパターンが、ゲームの基盤を思わせる。フラットケーブルもついていたりして、絵描きさんは凝り症なんだなと、つくづく感じさせる。個人的な趣味だったりすると思うけどさ。

ボスがまたヘンで、何かのタイマーのように、3ケタの数字が付いている。この数字、3ケタあるんだけど、3つとも同じ数が揃うと、攻撃方法が変わるみたい。

数字は揃えない方が、ラクかもしれないよ。

基盤の端に注目！なにやら文字が書いてあるぞ。

■答えを官製ハガキに書いて、BEEP！メガドライブ編集部 ダーウィン4081係までお送りください。抽選で5名の方にソフトを差し上げます(次号発表)。締切3月15日(消印有効)。

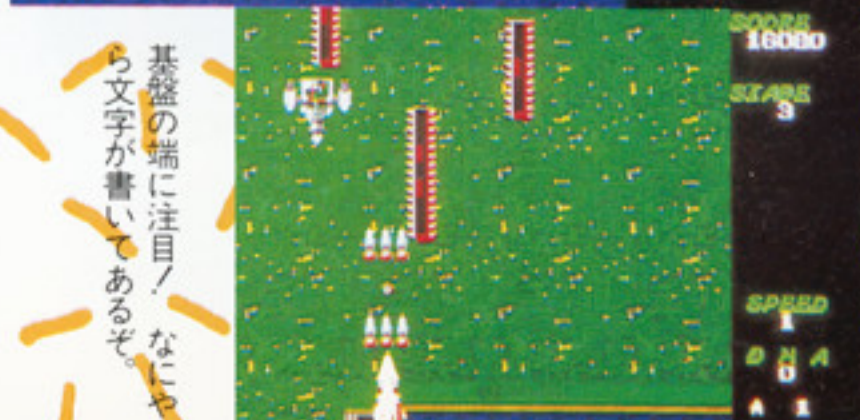
STAGE4

砂漠地帯と未来の道路のような場面とが交互に登場する。特に気をつけなくてはいけないのが砂漠地帯。ここでの地上物は非常に見えにくいので、空中の敵より地面を見ていた方がいいかも。

大きなピラミッドがボス。ボス自体は攻撃してこないが、砂漠から顔を出した敵が、次々と弾を撃ってくるのだ。

しかも地面から顔を出す敵は、どうやら倒せないようなので、かなりやっかいな存在だったりする。

砂漠の茶色と敵の弾の色が似ているので見にくい。

空飛ぶピラミッドってのは初耳だ。

STAGE5

レールの上を走りつつ、猛烈に攻撃してくる列車砲がクセモノ。この面はB-EVOLが死ぬほどたくさん出てくるので、突然変異のパターンをつかむにはいいかもね。運が悪いと弱い形態に突然変異しちゃうけど、そこはホレ、人生修行ってヤツさ。

ボスは最初は小さいので安心していられるが、後からそのまた親玉のようなヤツが現れる。画面の端で反射するおかしな弾で攻撃してくるので、案外避けにくい。

列車砲の攻撃は、左右に避けるしかない。

2匹組みで登場の、とってもズルいボス機。

ファイナルブロー

タイトー／3月23日発売
価格6,800円／SPT

『ニュージーランドストーリー』に続く、タイトーの第2弾は、メガスポ第4弾となる『ファイナルブロー』だ。ヘビー級ボクサーの強烈なパンチが画面いっぱいに響いてくるぞ！

今月発売！

タイトーからのメガドラ第2弾『ファイナルブロー』が3月23日に発売される。先月号で6月下旬発売予定と書いてあったので、まだまだ先だと思っていた人は、急いでお金を貯めるように。

『ファイナルブロー』は、少し前までゲームセンターに置いてあったので知っている人も多いと思うが、筋肉ムキムキのボクサー達が、ビシバシとボクシングの試合を繰り広げる大迫力のゲームだ。メガドラ版はそれを見事に移植しているぞ。

モード紹介だ

●ONE PLAYER

5人のヘビー級ボクサーから1人を選び、残りの4人に勝てばチャンピオンとなる。といっても、そう簡単に勝ち進んではいけないぞ。対戦相手はどれも強者ぞろいで、1回戦より2回戦、2回戦より3回戦と、上にいく程パンチ力や、スピードが上がるのだ。5人のボクサーにはそれぞれ特徴があるが、自分で操作するボクサーにはそれが現れないので、対戦するボクサーの特徴をつかんで攻撃することが、チャンピオンへの近道になる。

モードは3つ。パットがもう一つあれば、2PLAYもできるぞ。

●VS MODE

5人の中から好きな選手を選んで、2人で対戦するモード。1人で動かない相手に、パンチの練習をしてみるのもいいかもね。

●SPECTATOR MODE

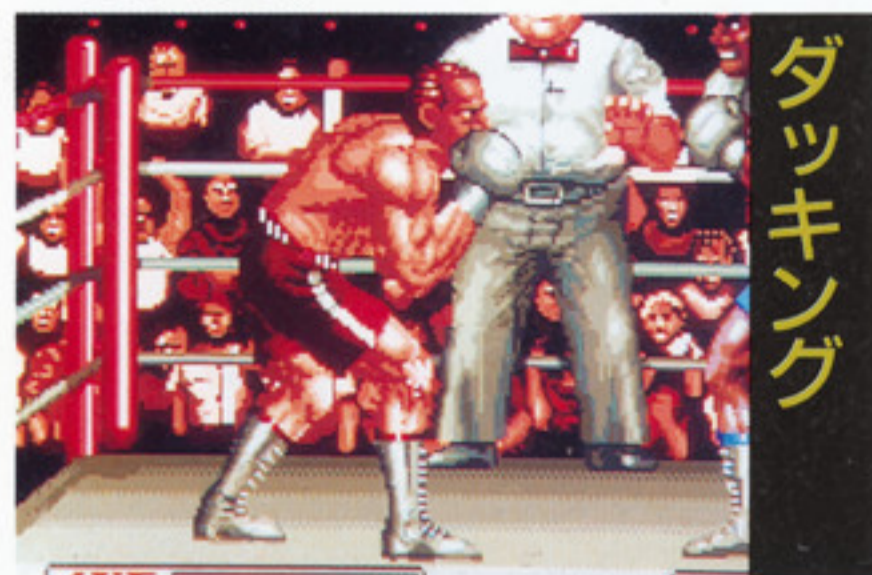
ウォッチモードのこと。

★★

操作方法

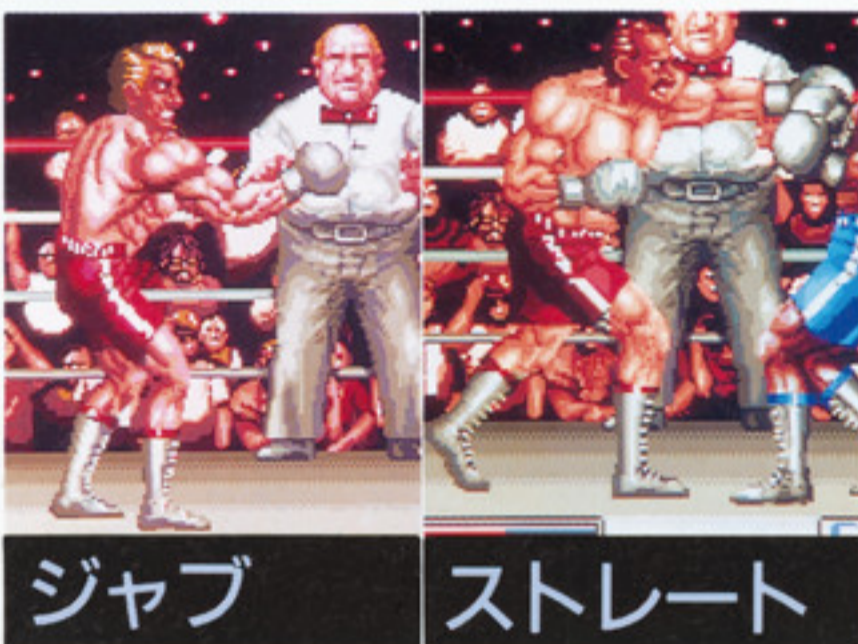
あしたのために　その1

ディフェンス

方向ボタンの左右で前後に移動して、上下でガードの上げ下げができる。Cボタンのダッキングで、相手パンチをしゃがんでかわすこともできる。

ダッキング

あしたのために　その2

ジャブとストレート

方向ボタンを上に押した上ガード状態からのAボタンは、右からの顔面へのジャブ。同じくBボタンは、左からの顔面へのストレートになる。

ジャブ　ストレート

あしたのために　その3

ボディーブロー

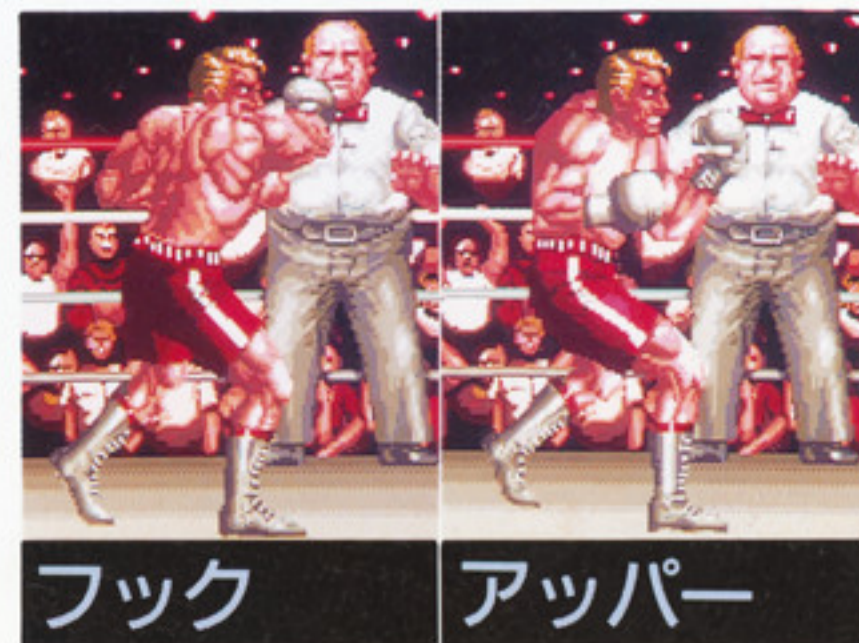
ボディーブローとアッパー

方向ボタンを下に押した下ガード状態からのAボタンは、右のわき腹へのボディーブロー。同じくBボタンは中央部へのボディーブローになる。これらはジャブやストレートに比べると、接近戦に有利なパンチだ。

ちなみに方向ボタンの下を押したままでBボタンは、軽いワンツーアッパーだ。

あしたのために　その4

必殺パンチ

方向ボタンの上＋Aボタン＋Bボタンは、強烈な顔面へのフック。そして方向ボタンの下＋Aボタン＋Bボタンは、重いワンツーアッパーを喰らわすことができる。ただし動きが大きくなるため、命中率もかなり下がる。普段はあまり多用しない方がいい。

フック　アッパー

選手紹介

ダイナマイト・ジョー

●年齢：27歳●身長：5' 12フィート●体重：195　1／2ポンド●リーチ：69ＣＭ●32勝４敗３引き分け15ＫＯ勝ち●キングレコードタイム２分18秒

デトロイト・キッド

●年齢：25歳●身長：5' 09　1／2フィート●体重：190ポンド●リーチ：70ＣＭ●47勝６敗６引き分け27ＫＯ勝ち●キングレコードタイム１分35秒

キング・ジェイソン

●年齢：28歳●身長：5' 11　1／2フィート●体重：200　1／2ポンド●リーチ：71ＣＭ●31勝４敗４引き分け12ＫＯ勝ち●キングレコードタイム１分53秒

フェルナンド・ゴメス

●年齢：33歳●身長：5' 14フィート●体重：193ポンド●リーチ：74ＣＭ●23勝３敗１引き分け９ＫＯ勝ち●キングレコードタイム２分７秒

キム・ナン

●年齢：23歳●身長：5' 08フィート●体重：190ポンド●リーチ：67ＣＭ●38勝０敗２引き分け17ＫＯ勝ち●キングレコードタイム２分13秒

チャンピオンを目指せ!

自分の選手を選んだらスタートだ。まず青コーナー（自分）の紹介から、続いて赤コーナーへ。このときボクサーによって観客へのアピールの仕方が違うので、よく見てみよう。さあ、試合開始のゴングが鳴るぞ。

まずは軽くＡボタンでジャブを繰り出す。敵が激しくラッシュして、連打してきたらＣボタンでガードしながら離れよう。敵が休んだらすかさずＡ、Ｂボタンの連携でワンツーパンチを決めよう。

敵をロープまで追い込んだらこっちのもの。あとはストレートの連打でマットに沈めてしまえ。逆に自分がロープへ追い込まれてしまったら、クリンチすれば少し離れるので、ジャブの連打で形成逆転だ。この方法は、リーチの長いボクサーの方が有利。リーチの短いボクサー相手には、ストレート１本で押していけば勝てるだろう。

まあ、１回戦はこの方法で勝つことができるだろうけど、２回戦以降は自分で必勝パターンを見つけ出してほしい（何て無責任な）。

試合は１ラウンドのみで、10カウントまたは、３ダウンを取ればＫＯ勝ちだ。３分間闘って、ＫＯできないと判定に持ち込まれる。このときダメージゲージの残りの多い方が勝者となる。

ボクサーの表情も、実に細かいところまで表現されている。特にパンチをくらった時の、ゆがんだ顔なんかとってもリアル。また試合中には、とっても痛そうなパンチのボコンボコンという強烈な音が響いてくるぞ。

スポーツゲームの特徴として、人間対人間でやると異常に燃えるので、ぜひ2PLAYでも遊んでほしい。５人集まって、トーナメント戦なんかをやるのもいいんじゃないかな。

チャンピオンシップの第１戦。このレベルなら２、３回やれば誰でも勝てる。

いきり立つ自分側のボクサー。ゴング前の一瞬だ。

さあ、試合開始。レフェリーがファイトの声をかける。

強烈なボディーブローに顔が歪むボクサー。うーん、リアル。

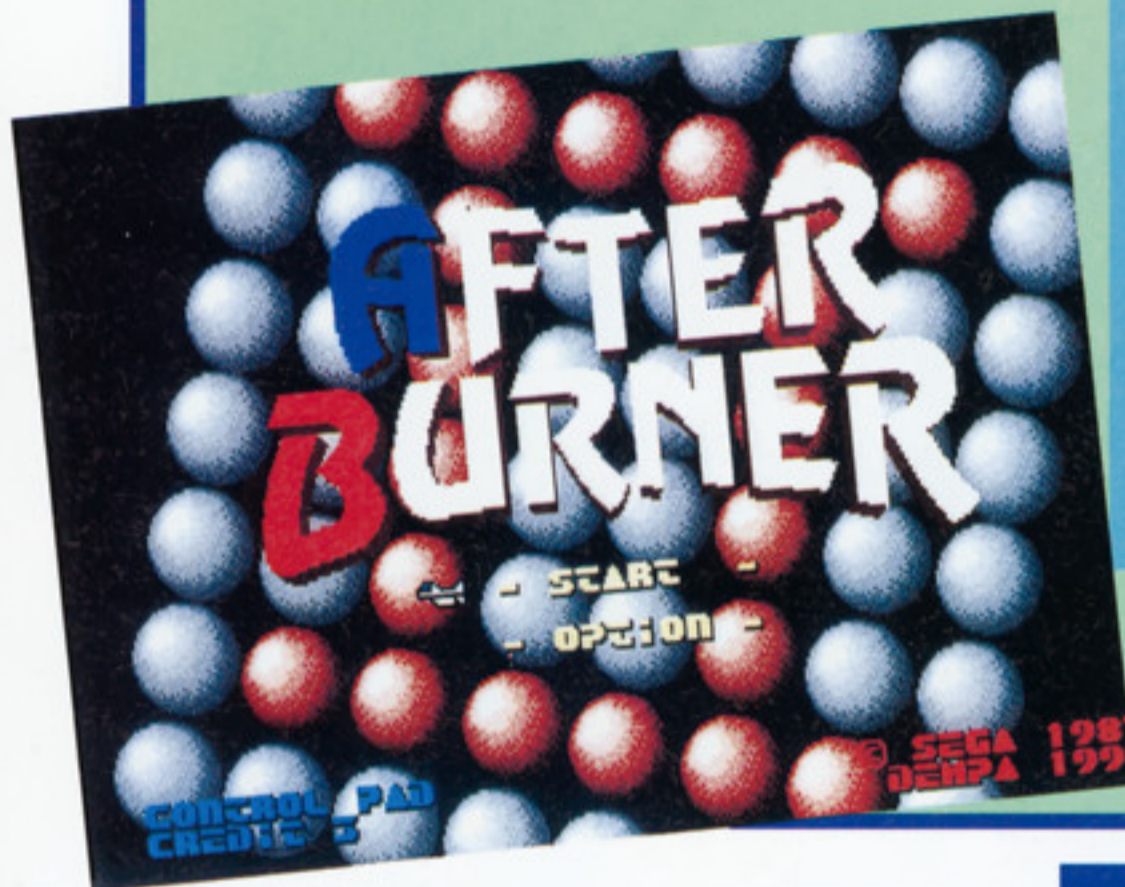
ダウン直前なのに、すでにレフェリーの手が上がっている。連盟に訴えるぞ。

御覧の通りロープダウンもある。ダメージゲージは０になっている。

ファンの歓声に応える勝者。軽々とヘビー級ボクサーを抱えるセコンドも、たいしたものだ。第２戦がすぐ始まるぞ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART 1

NEW SOFT COMPLETE MASTER

AFTER BURNER II

アフターバーナーII

3月23日発売／電波新聞社／6,900円

プロローグ 選ばれしパンダ

うろんうろん（以後うと略す）／みなさん。大変なことになってしまいました。ボクは前回、大増殖してしまったわけで……。何とかもとに戻ったものの、罰として組織を追い出されそうになってしまったわけで……。

組織に戻るためには、秘密特殊スペシャル任務を成功させなきゃならなくなったんです。今、その任務に備えて、ボクの組織の正規部隊、第7飛行中隊で訓練することになったわけで……でもその飛行中隊というのは、F-14トムキャットを扱えば無敵というベテラン部隊という噂で……ボク、怖いです。

クレージー（以後クと略す）／よーっほい、キみがうろんうろん君かね？

う／お、おじさんは？

ク／わしゃ第7飛行中隊、通称クレージーキャッツの隊長梅木じゃよ。

う／う、うろろーん。何か頼りないにゃあ。

ク／ひゃっひゃっひゃ……だいじょーぶだよ、そのうち何とかなーるだーろうってか！

う／ひえー！　ボクどうなるんだろう……。

ク／はい、それまーでーよーってか！

う／というわけで、おもわず心と口調が「北の国から」しているボクなわけで……。

ク／じゃ、トレーニングを始めようかね。今回は『アフターバーナーII』。君も最新鋭機の操縦ができなくちゃ困るからねえ……。

う／えっ？　ボク、パイロットになるの？うれしいにゃあ。子どもの頃からの夢だったんだろーん。

ク／この飛行機は我々のF-14よりパワーアップさせた機体でありながら、君のような新米パイロットでも、簡単に操縦できるという素晴らしいやつなんだ。

う／ふーん、すごいにゃあ。

ク／まして君ほどの素質があれば、まさに無敵の飛行機となること間違いなーし！

う／そうかにゃ、えへへ……、やっとボクの本性を見抜けるスルドイ教官にめぐり会えたにゃあ。がんばるぞー。

ク／そうそう、自信のないやつぁオレんとこへ来一いこいってか。

う／……（いまいち不安をぬぐいきれない）。

極秘情報ディスクを持ち帰れ!!

ク／君は西暦199X年のA国パイロットとなって、A国と冷戦状態にあるZ国の領空を強行突破して、ある秘密兵器の情報ディスクを味方空母まで運ぶというもの。いってみれば、「パンダの宅急便作戦」ということになるわけだね。はっはっは、こーりゃまいったね。
う／なるほど、すると敵はそうとう手強いとみていいわけですね。
ク／そーいうわけだね。でも大丈夫。わしゃ運がいいことで有名なんだ。
う／……（ボクに関係ないじゃないかあ）。

自分仕様の機を選べ

ク／さて、このF-14XXはパイロットの個性に応じて操縦方法を選べるようになっとるんだね。
う／ふーん、なるほど便利だにゃあ。
ク／ま、基本はAボタンが加速、Bがミサイル、Cがブレーキってとこだがにぃ。
う／それじゃバルカン砲が撃てないろーん。
ク／うむ、その場合バルカン砲は撃ちっぱなしになるんだ。もちろんブレーキの代わりにボタンで操作することもできるがね。
う／十字ボタンのリバースもOKだろーん。

HOW TO FLIGHT

ヒット数 各ラウンドごとに、スプラッシュ（撃墜）したボギー（敵機）の数が示されるのだ。

レーダー 後方に迫ってきた敵機の位置を示すとともに、自機の姿勢をも示してくれる後部警戒レーダーだ。

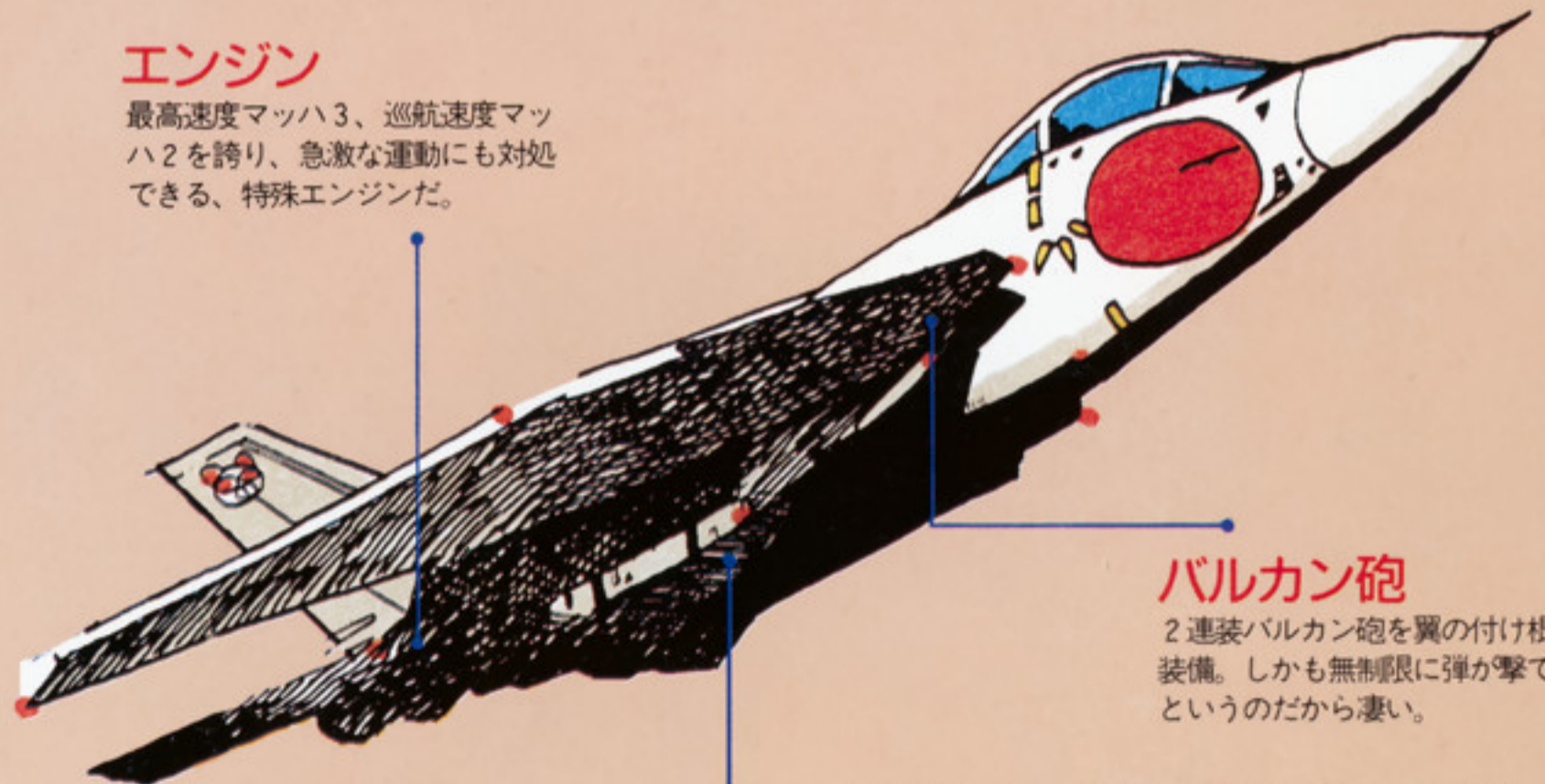
カーソル AAM（対空ミサイル）攻撃の時に、敵をロックオンする。こうなった敵には絶対命中するぞ。

計器による飛行ができるようになれば、もう一人前のパイロットである。特に、後方警戒レーダーと、ミサイルの残数には気を配っておくこと。また同時複数攻撃のできるカーソルも最重要計器だぞ。

母なる艦 SEGAエンタープライゼス

エンタープライズではなく、エンタープライゼス。君の第2の故郷ともいえるこの船は、総排水量72,000tの原子力空母で、A国が誇る最新鋭のハイテク艦である。塔載機数は80機を超え、ヘリコプターも搭載できる。それなのに、この重大任務に際して1機しか出せなかったのは、パイロットが少なかったからだと国防総省はコメントしている(うそ)。

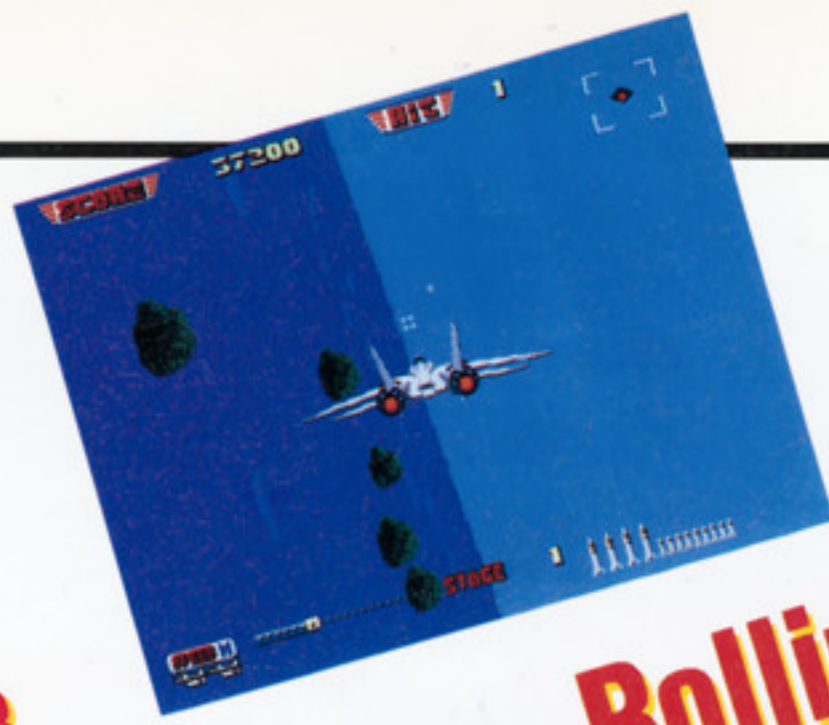
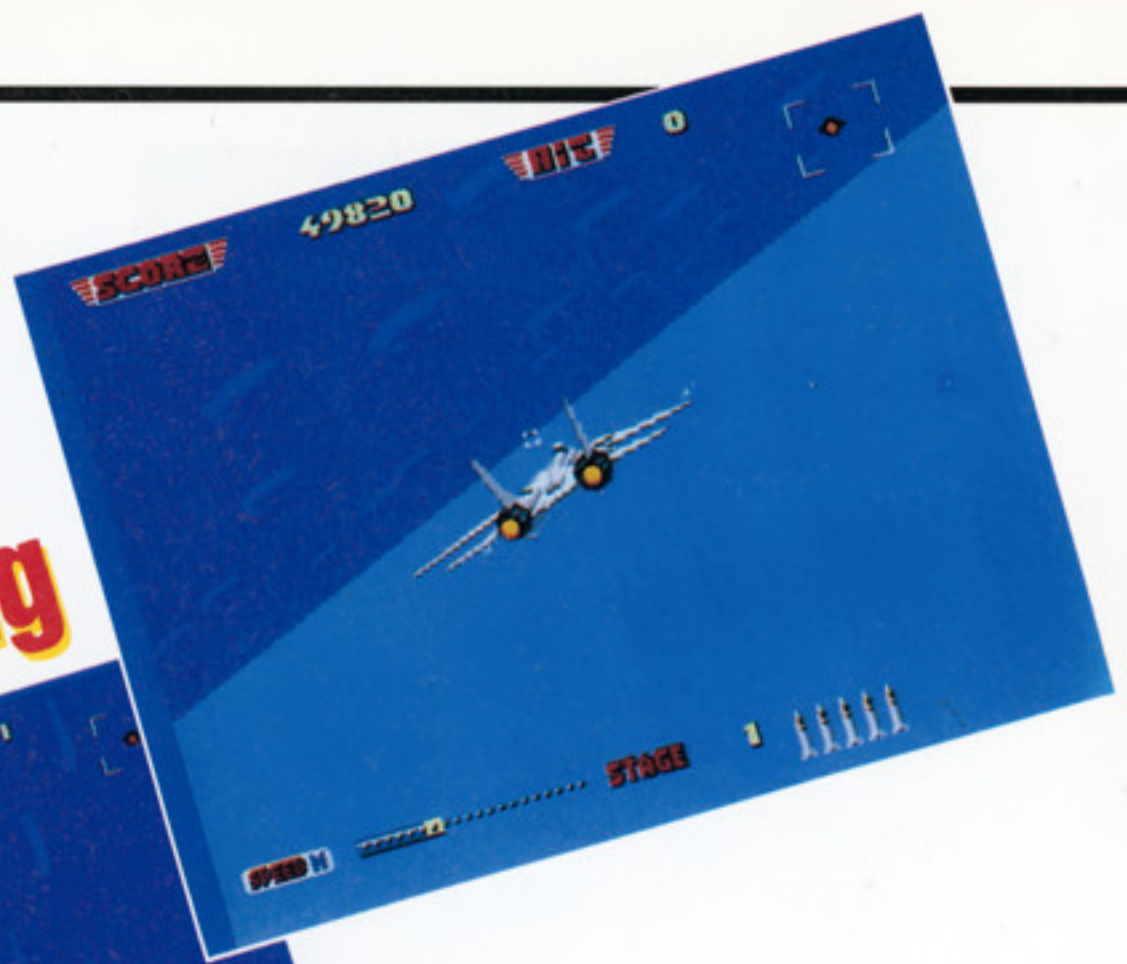
F-14XX 「大熊猫」SPECIAL

エンジン 最高速度マッハ3、巡航速度マッハ2を誇り、急激な運動にも対処できる、特殊エンジンだ。

バルカン砲 2連装バルカン砲を翼の付け根に装備。しかも無制限に弾が撃てるというのだから凄い。

AAM 全方向遠距離射程ホーミングミサイル100発装塡可能。これだけのミサイル搭載量の戦闘機は他にない。

F-14Aトムキャットの改良型といわれているが、そのすさまじいまでの高性能ぶりから、独特の設計思想に基づいた、全く新しい戦闘機とも考えられている。通称は“クレイジーキャット”。

HARD TRAINNING

AFTER BURNER

Rolling

上昇、下降、左右旋回といった基本操作は大切だが、それだけではとてもこの任務を完遂することはできない。例えば、敵機が後方に回り込んだ場合は、普通の運動だけでは、とても振り切ることはできないだろう。しかし、この機はマッハ３のスピードを誇る最新鋭機だ。加速ボタンをどんなに押してもマッハ2.5しか出せないが、その時２回ボタンを押すと、一時的にマッハ３のスピードが得られる。また、敵ミサイルが迫ってきた時には、左右のコントロールを素早く反転させてローリングをすれば、振り切ることが可能だ。ただし、これをやりすぎるとかえてっ混乱して失敗しやすい。

Bogy album

敵航空部隊も黙ってはいないぞ。新鋭機を総動員して、君を撃ち落とそうと迎撃してくる。その中のほんの一部を紹介しよう。君達も適当な通称を作ってみたら？

せっかく背後にいたのに思わず自機を追い越してしまい、格好のエジキになってしまう哀れな新米パイロットの乗る戦闘機。通称、純真〝無垢〟21！

これは強敵。背後から機関銃を撃ってくる、狐のようなずる賢さをもっている戦闘機なので、“フォックスバック”と呼ばれているらしい。

遠距離からのミサイル攻撃がしづらい場所にいる。複数で自機を挟(はさ)むようにミサイルを撃ってくるので、通称“バインド”と呼ばれる攻撃ヘリだ。

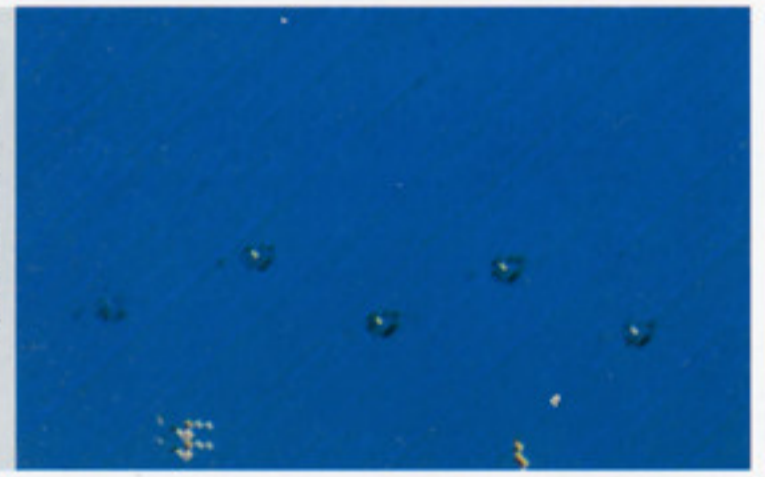
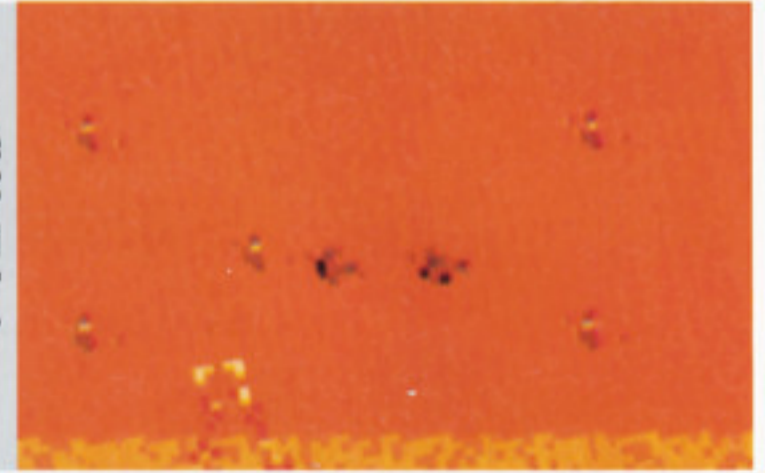
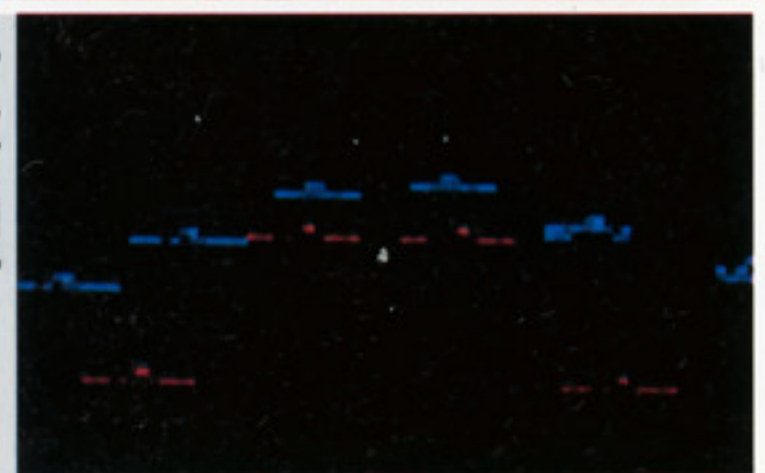
前方から突っ込んできてミサイルを撃ってくる高速戦闘機。こちらのミサイルのカモだが、その運動性能のよさから、通称“メモクラム”という。

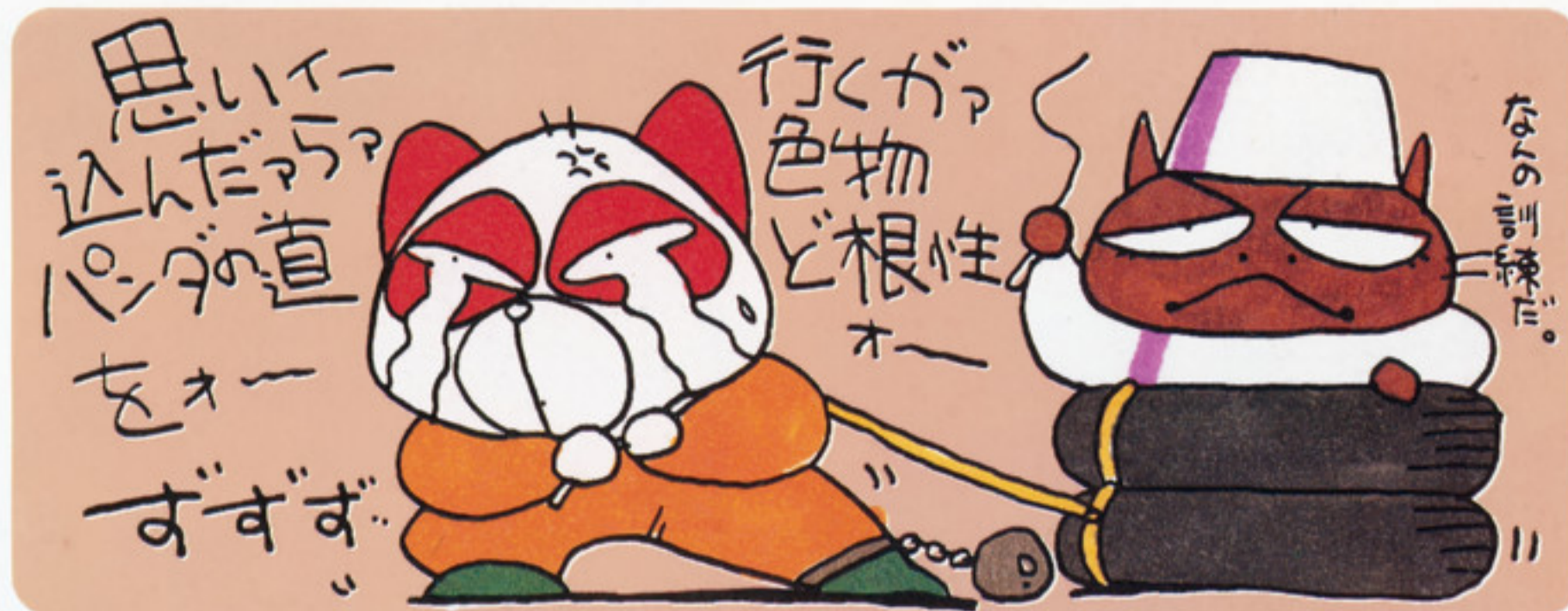
いつも編隊で、直接戦闘には加わらない爆撃機。いつも見当違いのところを爆撃するためとうとう敵から“ウオーイ”と呼ばれるようになった。

“ウオーイ”と同型機だが、対空ミサイルを装備した爆撃機。夜間戦闘を得意としており“ブラッククライアー”「暗黒の嘘つき」の呼び名をもつ。

敵の最新鋭戦闘機。世界最速の噂もある。これを使ったコンビネーション攻撃は最も手強い。あまりに高額なので通称“キャッシュミット”。

Bogy formatjon

5機編隊

7機編隊

複合型

ブリーフィング

ク／俺がブリーフィング担当のハダカジメだ。
う／ブリーフィングってなんだろーん。
ク／貴様への最終通達事項をレクチャーするぞ。あっと驚くタメゴローっときたもんだ。
う／うろろーん、それならもうちょっと緊張感があってもいいんじゃないかにゃあ……。

撃墜王への道！

高度を下げよ

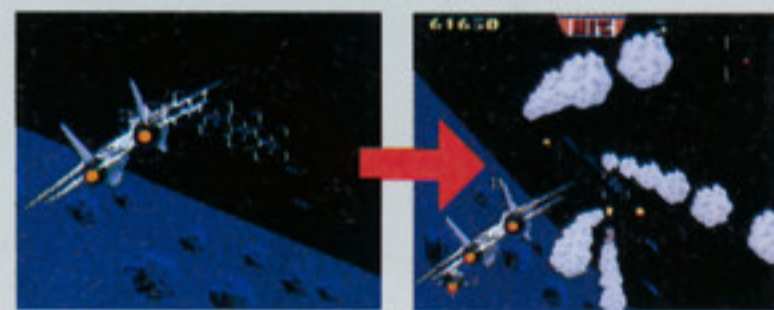
一時的に高度が上がるのはよいとしても、基本的には低空にいた方が、敵機や敵ミサイルを見つけやすい。

むやみなローリングはするな

敵ミサイルを回避するときには有効だが、乱用するとかえって撃墜されやすい。この失墜をローリングストーンズという。

深追い厳禁

特に正面からきた敵を追いすぎて、機首を向けようとすると他の敵機のエジキになりやすいのだ。

遠距離攻撃“FIRE”

敵機を完全にロックした。ミサイル発射だ！

見事に命中！　敵１機を完全撃破だ。快感！

対空ミサイル（ＡＡＭ）を十分に活かすことが勝利への近道であることはいまさら言うまでもない。それには、以下のようなコツを早くつかむことが大切だ。

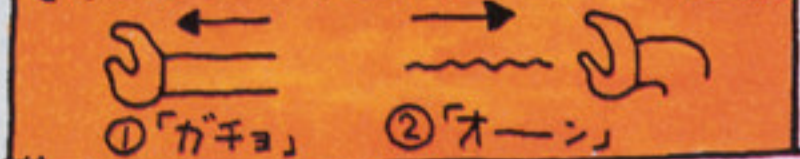
①敵機の出現箇所を把握し、待ち伏せ攻撃を仕掛けること。
②スピードの速い敵機を最初に攻撃して、敵にミサイルを撃つ間を与えぬこと。
③複数同時攻撃のできる火器管制装置をフルに活かすこと。

以上が攻撃に関しての注意事項だが、もちろん防御についての注意事項もあるのだ。攻撃の際はどうしても隙を見せることになりやすいからね。

①自分のミサイルの発射煙で敵ミサイルを見失うことのないように。
②近い敵機はバルカンで対応しよう。

以上のことを念頭に入れておいてくれ。

ご利用は計画的に！

う／うろろーん！　急にミサイルが撃てなくなったろーん！　きゃーやられるう！
ク／ばかもん！　根性だ。弾がなければ気合いで落とせ、ガチョーンガチョーン！
う／ああ、またへんな教官が出たあ。
ク／俺はクレージー飛行教官ダメ啓だあ。

大型輸送機現れる

ミッションの途中に武器、弾薬（といってもミサイルだけ）を補給してくれる心強い味方。１回にミサイル50発の補給は、大型機にしてはもの足りない気もするが、まあ許してあげましょう。このゲームでは地上に着陸することがないので、この輸送機とは長いおつき合いになる。

そこでキミは思い当たるはずだ。そう、「最新鋭ジェット戦闘機に乗っている俺がこんなに苦戦しているのに、非武装かつ鈍重な輸送機が軽々と敵国上空の補給ポイントにいるのはなぜだ!?」と……。

なぜならこの輸送機は、クレージーキャットの操縦する特殊ステルス機だからなのだってか（ウソかもしれない）。

海　上

航空母艦エンタープライゼスから発進すると、すぐに背後から敵機が襲ってくる。しかしこいつらは、まだ未熟な“無垢”なので、景気よく撃ち落としてしまおう。しばらくすると前方からミサイル攻撃をしかけてくるが、発見と同時にこちらからミサイルを撃てば、敵の反撃に会わずに切り抜けられるのだ。

砂　上

夕暮れの砂上を飛ぶ我がF-14XX。陸地に入ると、そろそろ敵機も増えてくる。特に、編隊を組んで攻めてくることが多くなり、こちらがミサイルで撃ちもらした敵機から、逆にミサイルをくらうことが予想される。とにかく、遠距離からのミサイル攻撃を徹底的に繰り返し、敵戦力を減らしていこう。

夜　間

第3ステージは夜間戦闘だ。ステージに入るとすぐに、待望の補給が受けられる。しかし敵も、爆撃機“ウオーイ”や“ブラックライヤー”、さらにヘリコプター“バインド”といった新戦力をくり出してきて、苦戦は免れない。遠距離ミサイル攻撃のほかに、回避運動にも力を入れよう。死んで花見の咲くものか！

嗚呼大空を血に染めて

う／なるほど、自信がついてきたろーん。これでボクも撃墜王だろーん。
ク／へえへえ、まあこれを見てちょ。
う／なにこれ！　飛行機が爆発してる!!
ク／これみんなキミの先輩。彼らのおかげで敵のデータがとれたわけ。
う／ひえーそれじゃ前任者は……。
ク／みんなこうなっちゃってんの。
う／だれかたすけちェー！
ク／キミが最初の成功者かもねえ。

草　原　上

ここでちょっと一息つけるかな？　やや敵の攻撃が緩むところだ。主な敵は正面からの一撃離脱戦法が得意な“メモクラム”戦闘機と、遠距離ミサイルで始末できるであろう小編隊だから、3面の夜間戦闘をクリアしてきた人には、楽勝ともいえるステージだ。

雲　上

5面で補給機と2度目のドッキングをした後、機は雲の上を飛行することになる。ここで、いよいよ敵も本腰を入れてきたらしく、質、量ともに上がってきている。特に、V字型になって突っ込んでくる敵戦闘機のミサイル攻撃は激しく、早めに対処しないとやられるぞ！

オアシス上

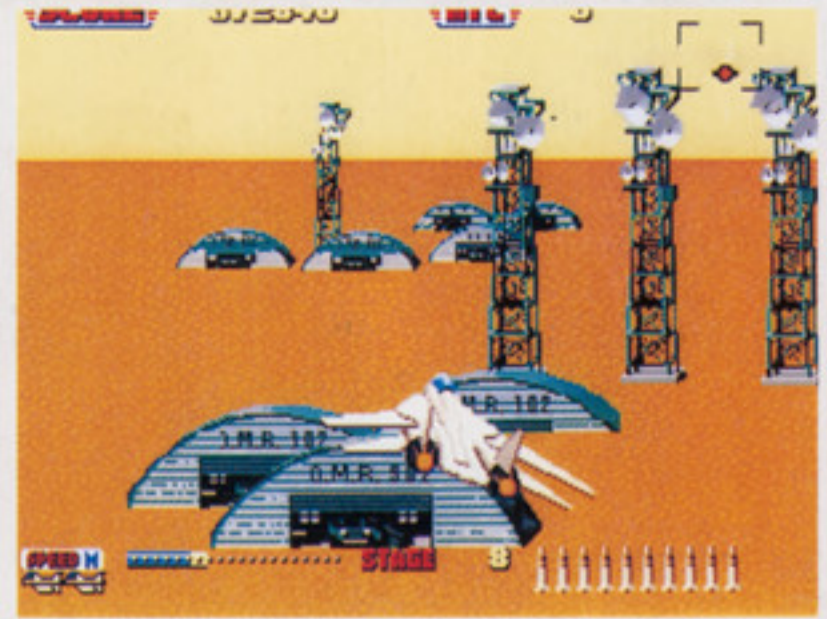
前半のクライマックス。最大の難所がこの7面。そうです。出てくるのです。あの“フォックスバック”が！　前門の虎後門の狼ってな言葉がありますが、前方からのミサイル攻撃と後方からの機銃掃射はまさに最強。アフターバーナーを使って、必死に切り抜けよう。

ボーナスステージは岩石とレーダー塔に注意

お楽しみのボーナスステージは２カ所。どちらも山間部にある敵の拠点をバルカン砲で掃射、撃破するというもの。テント、トラック、レーダー塔、倉庫と目標はよりどりみどりだ。

しかし、敵からの攻撃はないにしても、曲がりくねった岩石の間を縫ってのアクロバット飛行は大変危険なハイテクニックが必要であることはいうまでもない。

ここでのコツは、低速飛行を心がけ、あまり機体を動かさないことだ。急激な機体の運動は、コントロールを失う原因となる。それほど複雑な地形ではないので、細かいボタン操作でクリアできるはずだ。そして、レーダー塔にも気をつけよう。早めに破壊しておかないと激突しかねないのだ。

山間部にあるトラックとテントは、絶好の目標だ。しかし、狙いすぎて岩石にぶつかったりしないように。

山間部を抜けたところに密集している倉庫とレーダー塔。高得点が期待できるおいしい拠点だが、レーダーを密集させているのはなぜだろう？ "拠点のこんなものいらない"。

レクイエムは8ビート!?

今回もごきげんなサウンドがゲームを盛り上げてくれているぞ。曲目は、MAXIMUM POWER FINAL TAKE OFF, RED OUT, SUPER SCRIPE, AFTER BURNER, CITY 202の６曲。どれもスピード感あふれる、ビートのきいたノリノリのBGMだ。

アップテンポの爽快なサウンドが、ゲームに一層の緊張感を与えてくれているのだ。

EMERGENCY

強敵"フォックスバック"が迫ってくると、合成音声が「THE ENEMY」と叫んでくれる。後半、混戦状態になった時には、非常に便利だ。この場合、アフターバーナーで振り切る他に、急激な減速をして、後ろの敵をつんのめらせて返り討ちにするという手もある。

MANUAL

今度は敵の対空ミサイルにロックオンされた場合、この声が知らせてくれる。ミサイルは速いし、動きも俊敏なので、アフターバーナーだけでは逃げきれない。そのときは、アフターバーナーにローリングをミックスして振り切ろう。もちろん前方の敵機にも注意すること。

華麗なる飛行機パンダ!?

う／みんなボクを殺す気なんだ。ボクなんか、ボクなんか……うろろーんろんろん。
ク／さて、それじゃぼちぼちいってみましょーか。ほれほれ、泣くんじゃないよ。
う／わーん、いやだよーん。怖いよーん。
ク／大丈夫だよお、そんなに怖いなら、わしがいっしょについていってやるで安心おし。
う／ほんと？　よーしがんばろーん。
ク／ほら、わしの写真だ。これでうろんうろんも安心だ。はっはっは……。
う／いったいどこまで無責任なんだ、このおじさんは！
ク／はっはっはっ……。まあとにかくがんばってくれたまえだのＵＷＦってか。
う／ところで、ボクが命をかけて運ぶ秘密命令書ってなんだろーん。
ク／うむ、それじゃ教えてやろう。何でも特殊工作員のまぬけなパンダに転属命令書を渡すという任務じゃ。
う／……隊長、その命令書を渡すパンダの名前をきちんと読んでくれた？
ク／うん？　どういうことじゃ？　あーっ!!
う／ちゃーんと読んでくれた？
ク／え？　およみでない？　およみでないね。え、こりゃまった失礼いたしましたってか。
う／ガチョーン！　はらほろひれはれ……。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER

THE NEWZEALAND STORY

タイトー／発売中／6,800円

前の号で、うろんうろんが紹介してくれた『ニュージーランドストーリー』！今回はさらに一歩突っ込んで、難しかった面だけを特に徹底攻略したぞ‼

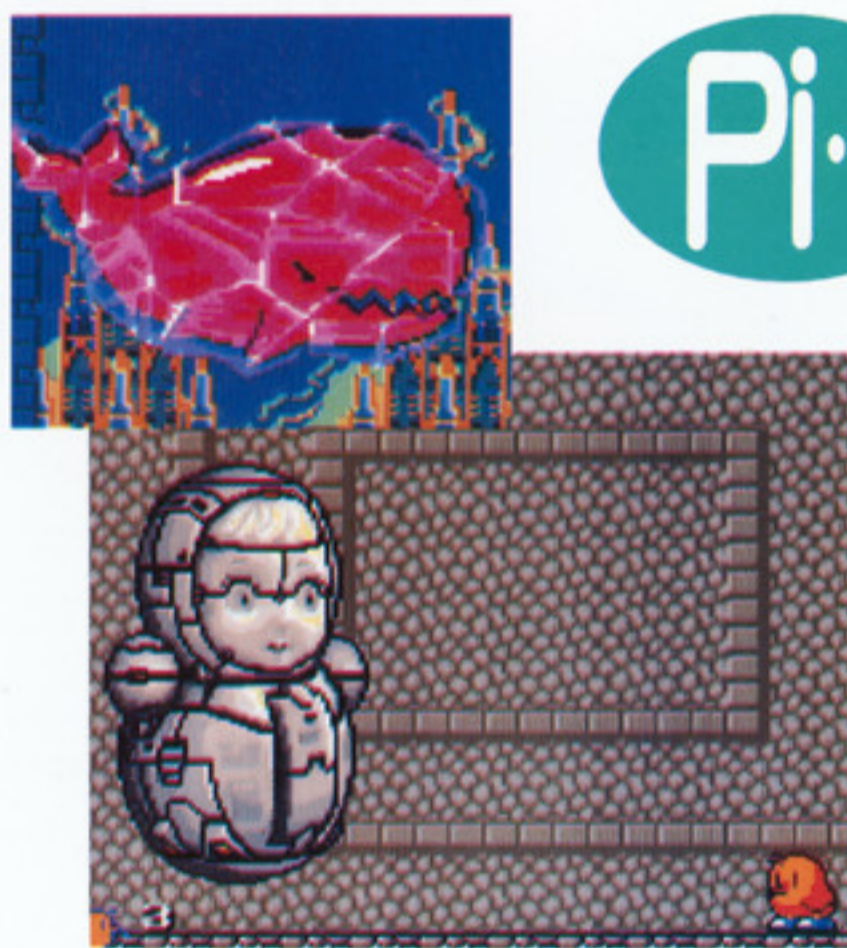
Pi…

Pi…

では、さっそく攻略を……と、その前に前回の復習の意味も含めて、登場人物とストーリーの紹介をしておきましょう。

ところは、海に浮かぶ平和と愛の国、ニュージーランド。この島に住むキウィは、どれも気のいい連中です。

自然動物園にいるティキとピューピューは、誰もがうらやむアツアツカップル。２人は、みんなに祝福されて、とても幸せに暮らしていましたとさ……。

ところがところが、突然降ってわいた災難が２人を引き裂いてしまうとは……。

南永洋からやってきたイジワルな怪人(？)ヒョウアザラシが、動物園にいるキウィを、ねこそぎさらってしまったのです。ああ、なんでむごいことを……。ヒョウアザラシは、さらっていったキウィたちを、ノースアイランドやサウスアイランドにうっぱらてしまう魂胆(こんたん)なのです。

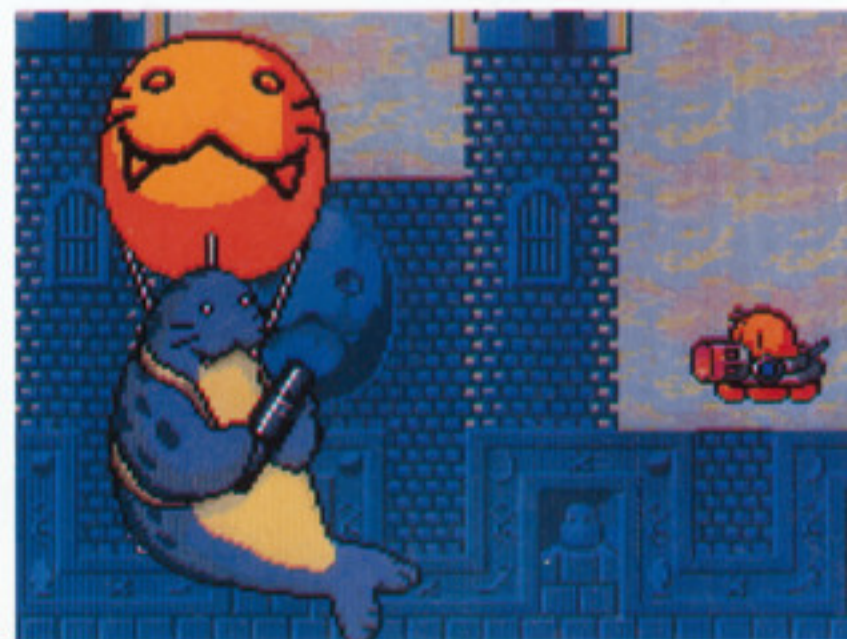
さあどうしましょう。

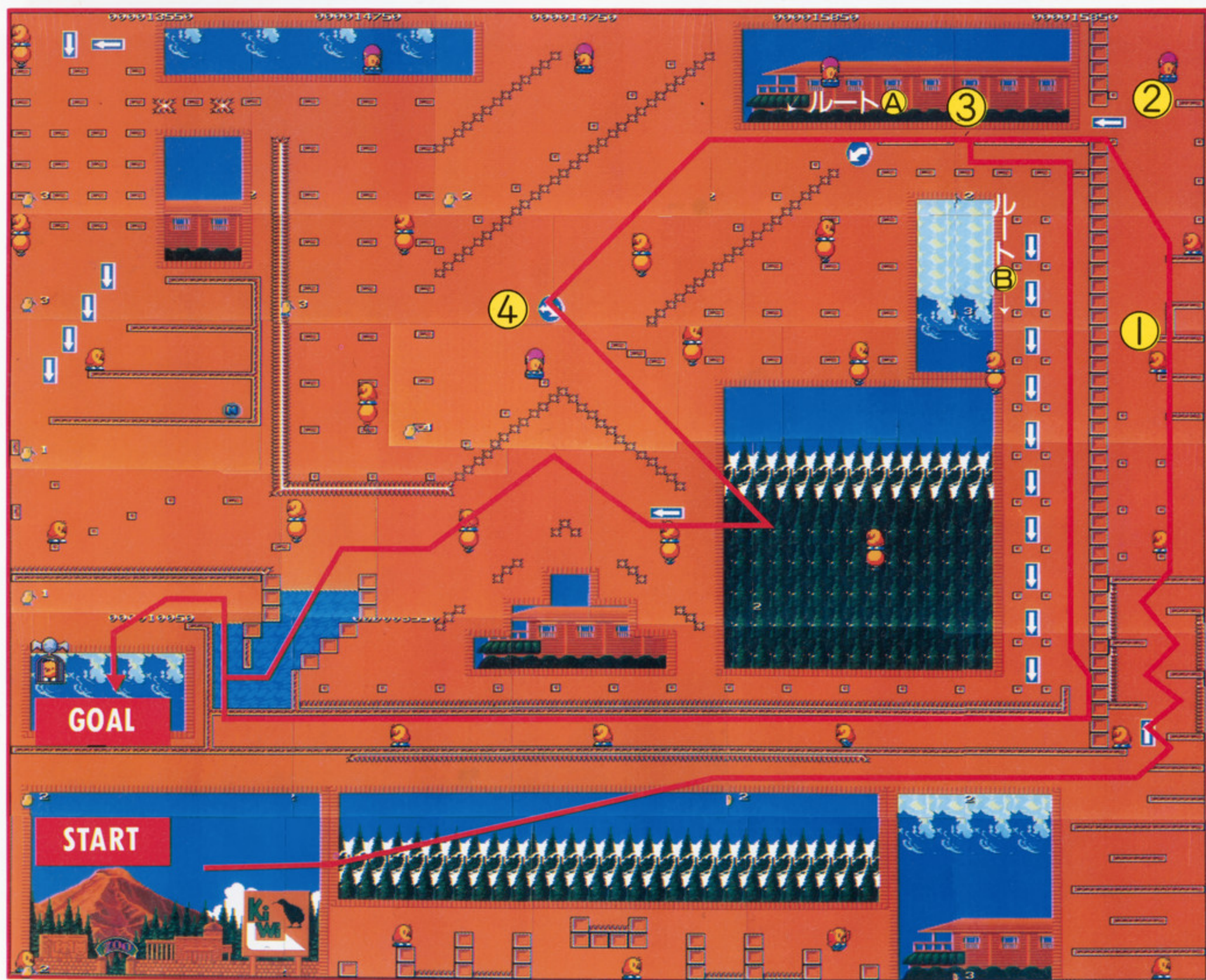
頼みの綱は、連れ去られる寸前に脱出した勇敢なキウィ“ティキ”……キミだけだ。

勇気と知恵を振り絞って、キウィたちを助け出せ！　もたもたしてると、キミの大切な恋人ピューピューも売り飛ばされちゃう。

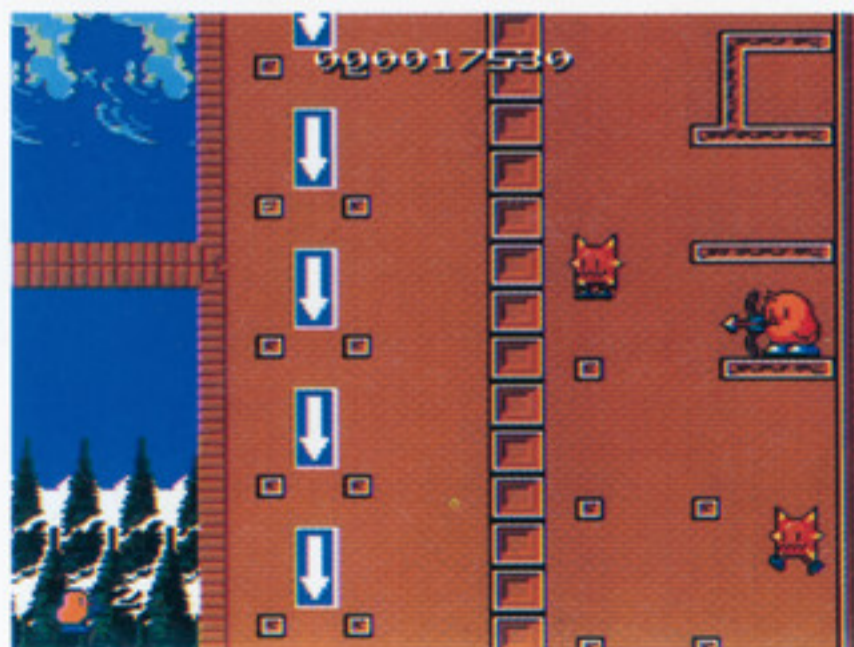
ティキの武器は、弓矢がメイン。画面に現れる風船を次々と乗り換えて、ヒョウアザラシの子分どもをやっつけろ！

ステージは全部で４面。それぞれが４つの小ステージでできています。ボスキャラは３匹。“冷凍くじら”“メカおきあがりこぼし”そして、にっくき悪玉“ヒョウアザラシ”！

さあ、仲間を救いだし、ピューピューを助け出す冒険に出発だ〃　早く早く～！

ステージ1―3

秘密の近道は心強いが、ブリックリーの容赦ない連続攻撃に注意が必要だ。今回は、近道を使わなくてもクリアできる別ルートを紹介するぞ。

まず、近道の入口までの、確実な行き方を紹介。

基本パターン、スタート近くの位置で、ブーの小風船を奪うことは、ステージ1―1や1―2と同じ……。ポーキュパインに気をつけなくてはならないことは、前回も述べたが、①に出現するブリックリーも要注意だ。攻略方法は、まず下の段に飛び乗って用意をする……。そしてブリックリーが降りて来るのを待つのだ。そしてのこのこやってきたところを一匹ずつやっつければ問題はない。

②は、ファンキーブーの復活風船をどう奪うかが、生死を決定する。一番確実な方法は、上から5段目の広いところまで降りてファンキーブーが降りてくるのを待って、ジャンプ

で攻撃してやる。これで復活風船を奪えるはずだ。

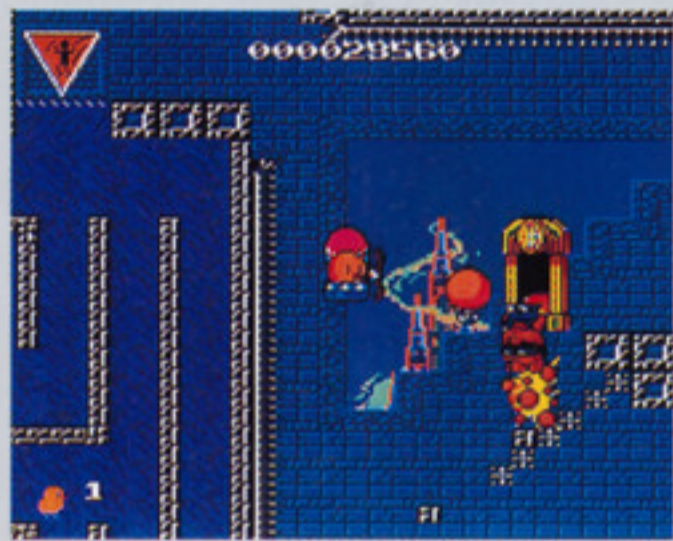
③でルートが別れる。ルートⒷは、前回も紹介した近道コース。ルートⒶはテクニック次第で、近道より速い上級コースだ。ルートⒷの注意点は、一本道に出てからのブリックリーの飽くことのない連続攻撃に気をつけること。矢の連続発射で応戦だ！

ルートⒶは思ったより攻撃がゆるいが、油断してはいけない。④のところでダブル攻撃してくる、ファンキーブーとポーキュパインの2匹にはくれぐれも注意すること。

ステージ1-4

撃沈!!

復活風船を奪い取れ

標準装備の気球型風船では、すぐに割れてしまうので心細い。左上の水槽の入口をスムーズに通過するには、ファンキーブーの復活風船に乗り換えるのが、賢いやり方だ。

4回割っても大丈夫だが、できれば、ファンキーブーだけを攻撃したい。

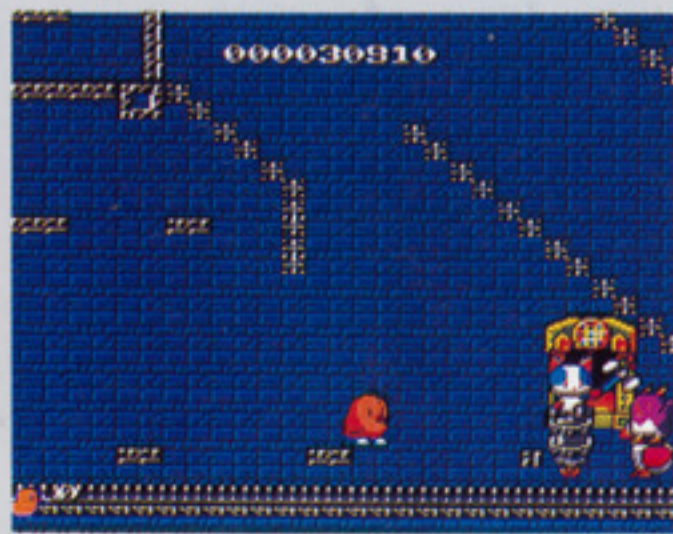
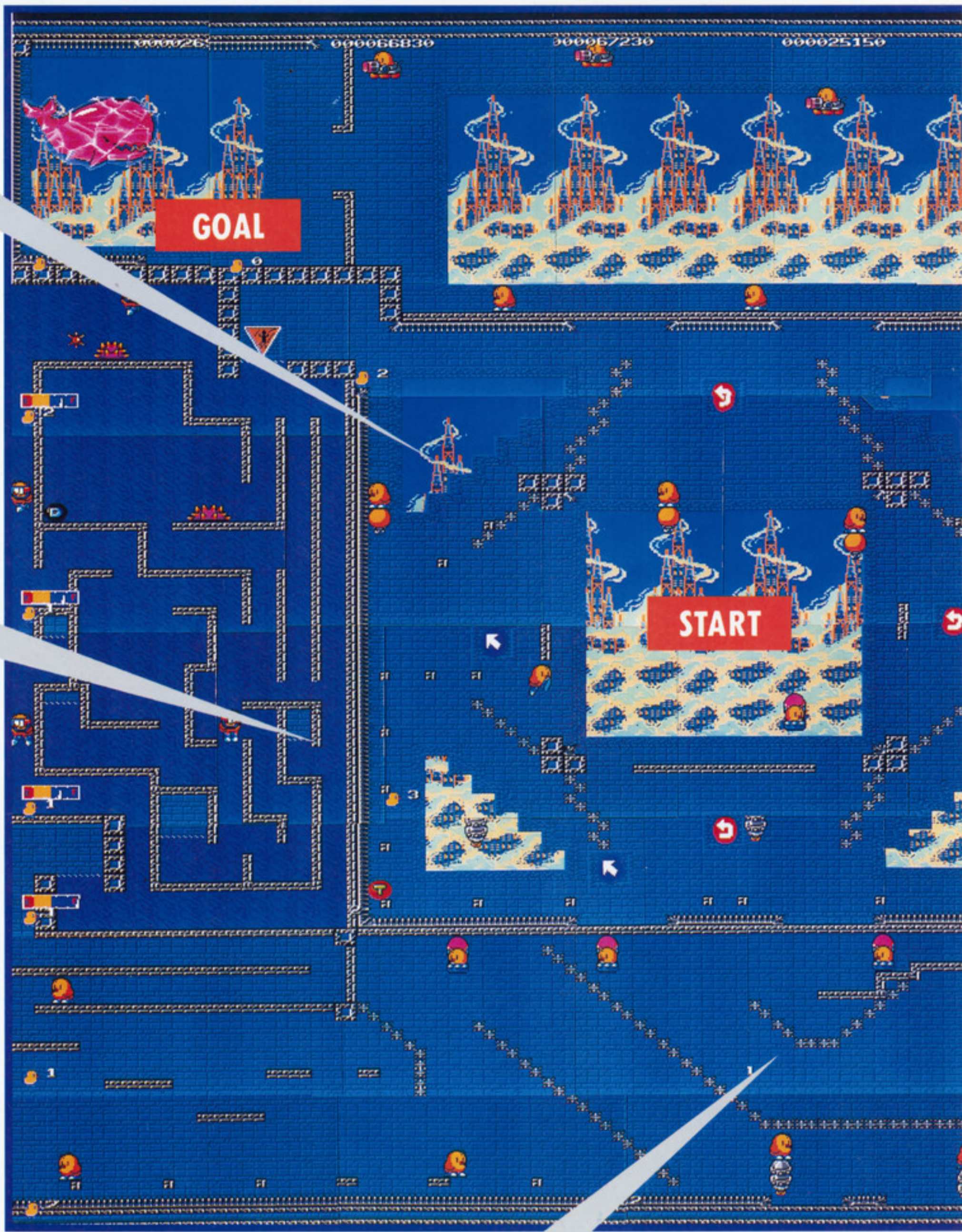
ぷぁ〜、くっ苦しい！

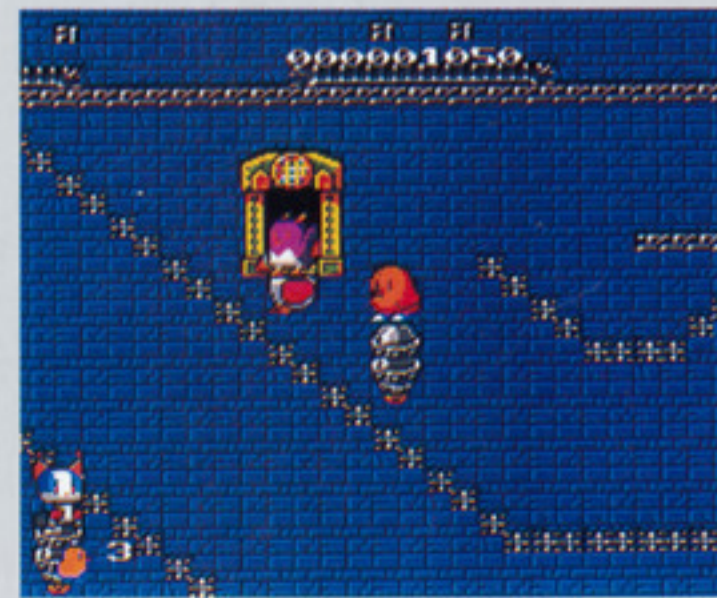
水槽の中は、一番右のコースが最短距離だ。途中に息継ぎのスペースがあるので、ここで休憩すればらくらく水槽の入口までたどりつける。

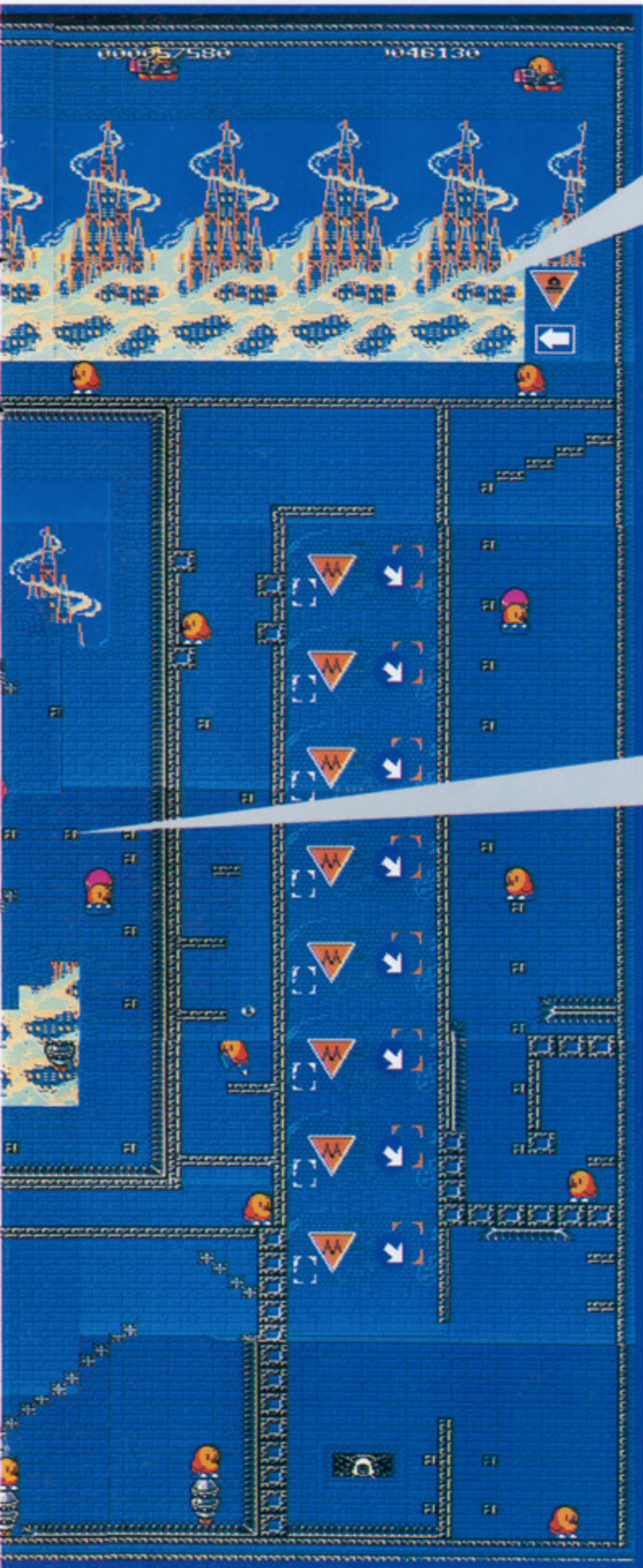
「あ〜生き返る」

本当はアクシデントがなければ、出口までストレートで行けるんだけどね。

イキナシ連射攻撃だぜ！

慎重に進んできたのに、突然の難関！狭い足場では、ニャボットが投げつけてくるトマホークを避けるのが難しい。ヤツラが出現したら、攻撃を受ける前にイキナシめった撃ちだ！

強敵が2匹連れだって出現！ 斧、投げる投げる……岩、飛ばす飛ばす!!

くらえっ岩とびペンギン

メタル風船でえっちらおっちら進んで行くと、またもや、スピード攻撃が得意の岩とびペンギンが出現！ いつもは、少しためらってからトマホークを投げてくるんだけど、ここのヤツは気が短いらしい。イキナシ攻撃してくる。コイツに勝つには、先制攻撃しかない。出現場所をチェックせよ。

イエィイエーィ！ ぼーくが岩とびペンギンさっ！ もたもたしてると殺っちゃうよ。

冷凍くじら…氷城の大決闘!!

おいでおいで……UFO

冷凍くじらと戦うために、ビームＵＦＯを手に入れたい。

ウッドカーウィングから小風船を奪って、上へ……エルフィーがＵＦＯに乗って現れる。うまく下に誘導してやっつける。強敵だが、射程に入らなければ、まず安全だ。下に誘導してからやっつけないと、あとで降ろすのに苦労するから気をつけよう。

秘密のワープホール

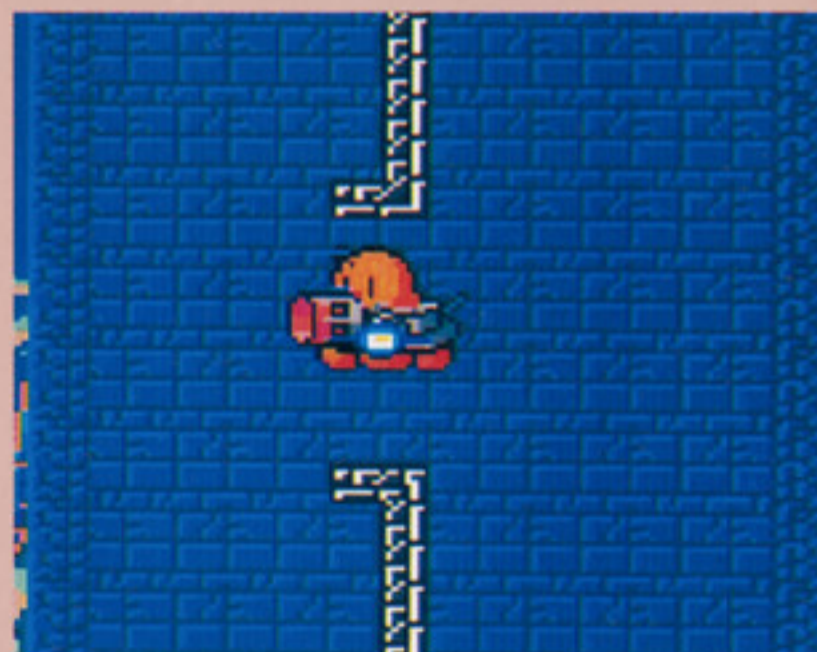
なかなか難しい１―４面……。せめて近道でもあれば、ティキの被害も半分で済むのにな～……というヒトも多いだろう。そんなキミに嬉しいオハナシ！

なんと！スタート近くのこ～んな所に、秘密のワープホールがあったのだっ！

矢を発射しても、途中で消えてしまうエリアがあるはずだから、そこを連続攻撃してみよう。渦巻状のワープホールが現れて、一気にワープできる。これで、この面での被害も半減するはずだ。しかしこんな便利なものがあるとは……。死んでいったティキたちに何と言えばいいのか……。

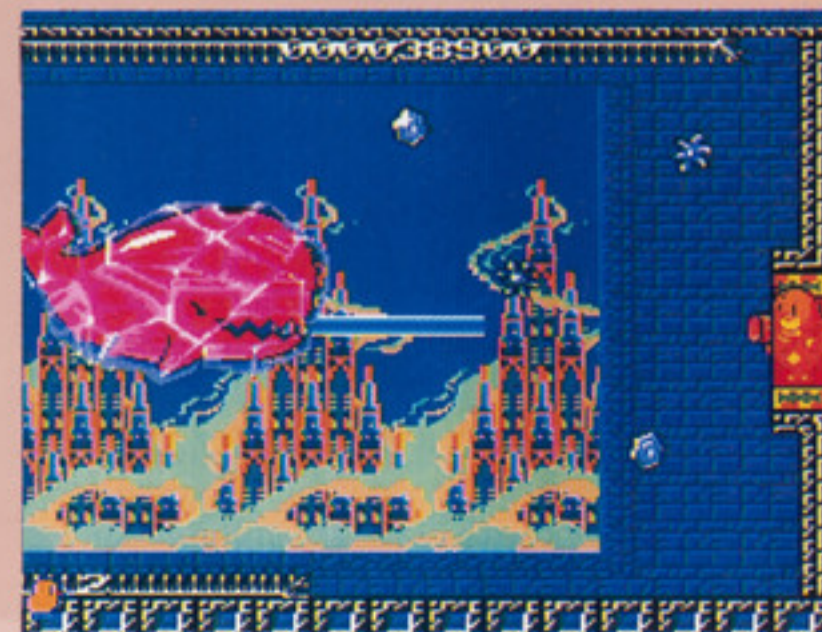
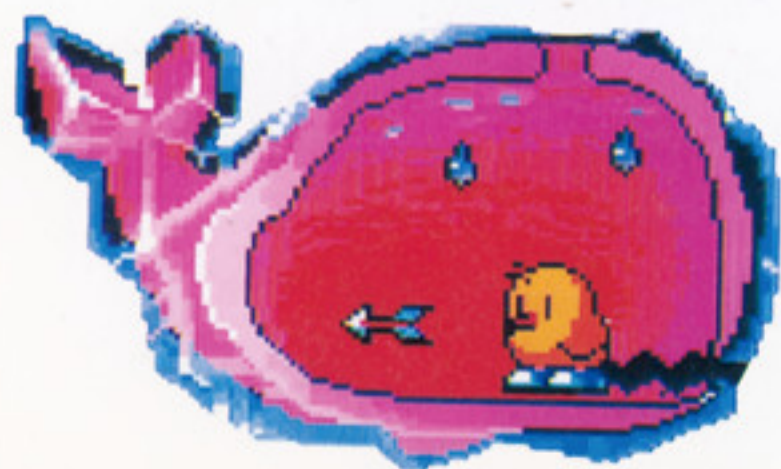
「およよ～この渦巻はなんだぁ？」不思議に思っているヒマもなく、強制的に別のエリアに飛ばされる。

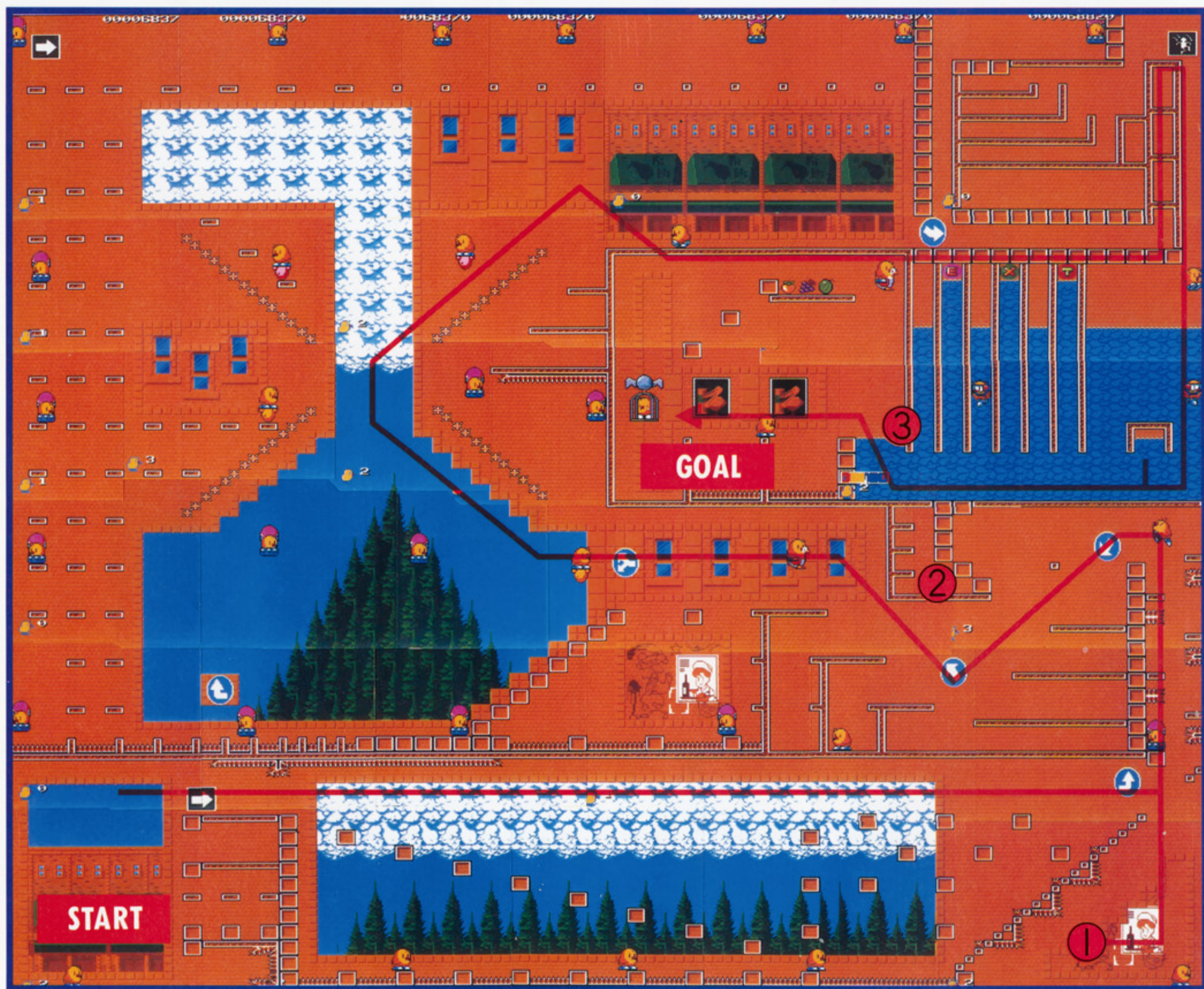
「こっ、ここはどこ？　ボク、どうなっちゃったの？」ここまで一気にワープしてしまった。

これが冷凍くじら戦必勝テクだ!!

上記した作戦で手に入れたビームＵＦＯは、高速で移動できるから、ザコキャラを相手にしなくてすむ。そのまま突き進め。

一気に冷凍くじらのいるエリアまで進んだら、入口でＳＴＯＰ！　その場で戦いに臨むのだ。……入口のひさしが防御壁の役目をして、雪の結晶の攻撃を受けなくてすむ！　これは嬉しい!!　くれぐれも中に入ってはいけない。

あとは、攻撃の止むのを待って、くじらの体内に飛び込むだけだ。胃酸の攻撃を受ける前に連射してやっつけろ！

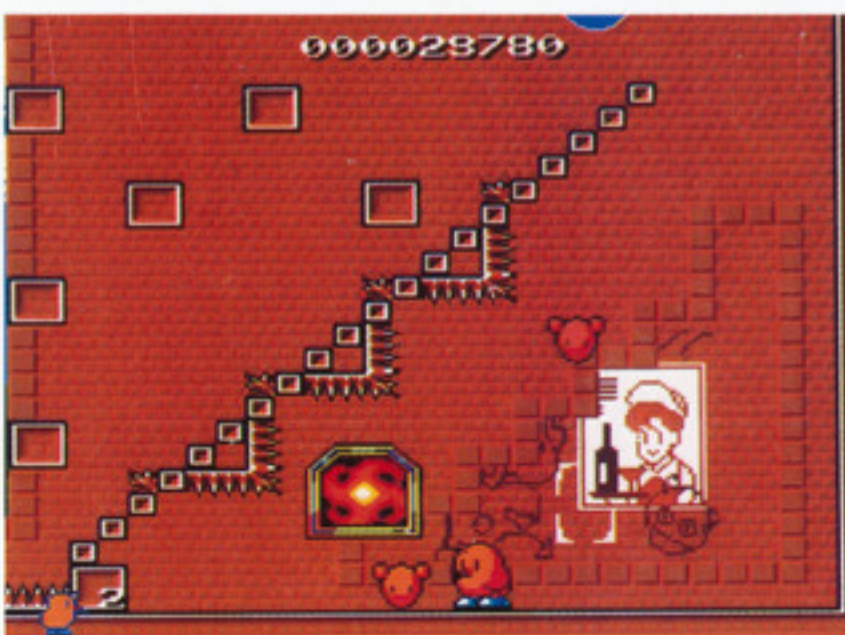
……………………

わざわざ自らの弱点に、敵を誘い込む冷凍くじら。何を考えてるやら……。

ステージ2—1

人生、最短距離だけが道じゃない。たまにはより道もしないとね。ラッキー！ ワープホール発見！　ここのワープホールは、1—4面より親切だ。

まっすぐゴールを目指すのもイイが、たまには寄り道もしてみよう……思わぬ幸運が待っているかも……。と言うわけで、ちょっと寄り道してみたら、①あたりにワープホールを見つけてしまった。これはラッキー。いきなり②に出現してしまった。あとは、水槽に飛び込んで、ゴールにタッチすればこの面はクリアだ。

ただし狙って行くと、ポスターのあたりにブリックリーが大挙して押しよせてくるので、十分注意が必要。対策は、分裂する時のタイミングを、計ることだ。

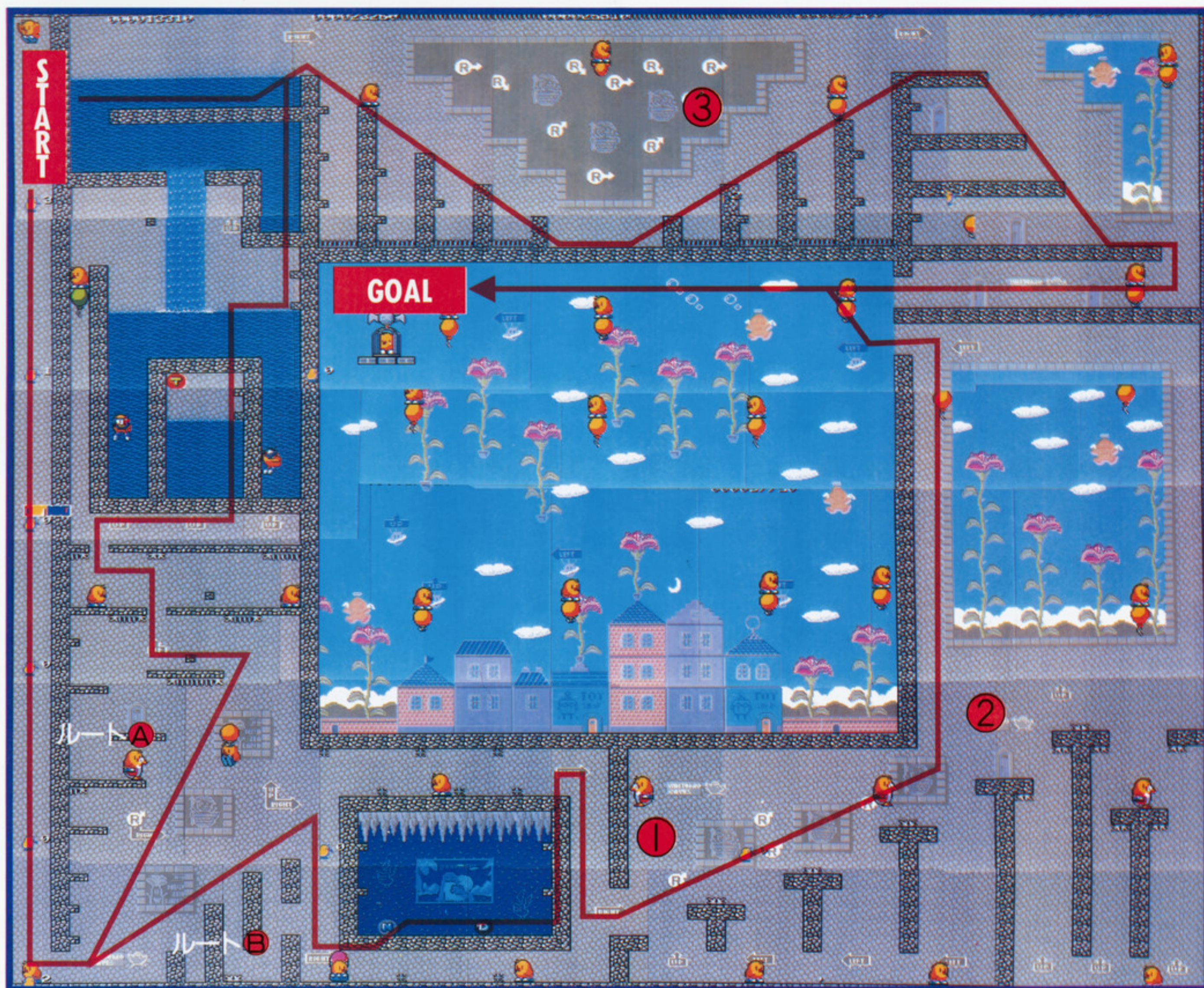
速くゴールにたどり着くのは、この方法でイイが、遊ぶつもりなら、線で示したルートを通るのがいい方法だ。

どちらのルートを使っても、水槽を通らなくてはならないが、この水槽はエクステンドの（E）（X）（T）が楽に入手できて嬉しい。【E・X・T・E・N・Dの全部をそろえると、ティキが増えるんだ】

エクステンドは、リスクが大きくて、揃え

ようとすると何人かが死んでしまう。普通はあまり集めたくないんだけど、ここでは入手しておいても損はない。

水槽を出る時は、③で水の上に浮いて、水鉄砲で岩とびペンギンをやっつけると、鳥型風船が手に入る。

ステージ2－3

とにかく敵の出現回数が多い、いやーなステージ、2－3面……今回は前回と違ったルートを通ってゴールに行ってみよう。こちらも実はなかなか手強い。

このステージは、ルートを2つに大別することができる。上を行くルートⒶと、下を通るルートⒷだ。

しょっぱなに敵が大挙して出現して、大変だということは前回も述べたが、イイ方法が見つかった……。風船を奪うことを考えずに、どんどん階段をステップアップすると、敵の攻撃を受ける前に、安全なスペースにたどり着けるのだ。この方法を使う、とステージの前半での戦闘がぐんと楽になる。

下のルートは、宇宙の見える窓の上よりも窓の下を通ろう。窓の下から中に入ると、狭い通路のトゲを回避することができる。①での復活風船を奪えば、あとはスイスイと真ん中の、外の世界へ……と思いきや、②に出た

とたんに敵の攻撃がきつくなる。

ブリックリー、ウッドカーウィング、ファンキーブー、ボーキュパインやらが、死ぬほど出現するのだ。ステージ前半で経験したよりも、はるかに厳しい状況！　しかし、あわてるな。ポイントは、高度にある。一定の高度を保つと、画面の上からの敵が出現しないから、確実に1匹ずつやっつけていけば、必ず敵の攻撃が手薄になる。そこが狙い目だ。全部やっつけようなどと考えずに、攻撃が少しでも止んだら、急いで外の世界に入るのが安全策だ。

アッたら驚くキテレツゲームを真面目に考える
「立ち読みイラつかせゲーム」

　本屋でオナラがしたくなるのは、本が木でできているかららしい。森林浴も腸の働きが良くなり、ついつい出ちゃうらしい。本当かどうかは知らないけど、だとしたら植木屋さんは絶えずプップッしているのだろうか？

　僕は本屋で立ち読みしているガキが、昔から大嫌いだ。アイスを片手にとか、肉マンを食いながらとか、学校帰りに本屋のマンガコーナーで地べたに座っているガキ。

　大学時代は見つけ次第、ガキの足を蹴飛ばしたり、持参した水鉄砲を顔めがけて発射したりしていた。

　ガキは数人の友達と、手当たり次第マンガを取り出しては読み漁っている。僕は本屋のオヤジじゃないので、その本に鼻クソがついていようがガムがついていようが平気なのだが、そのガキどもの横柄な態度が気に入らないのだ。

　僕はもう大人だし、水鉄砲を持ち歩くことはしない。でも、誰かがヤツらに制裁を加えなければいけないと思い続けてきた。

　そこで考えた作戦が、ヤツらを逆にイライラさせる方法だ。対戦用ゲーム（アウトドアもの）として十分楽しめるので、みんなも立ち読みのガキを見つけ次第、実行に移してもらいたい。

　このゲームは対戦用といってはいるが、2人以上何人でも可。多い方が楽しいかもしれない。とにかく、先にガキをイラつかせた方が勝ちである。

　ガキをイライラさせるためには、やはりガキ以上の情報を収集しておかなければならない。

「〝ドラえもん〟って、描いてる人、赤塚不二雄だよね？」

「違うよ！　石ノ森章太郎だよ」

「ナニ言ってんだよ、田川水泡だろ。あの〝のらくろ〟の……」

　ガキのなかに少しでもマンガに詳しいヤツがいれば、こっちのもの！　必ずイライラしだすだろう。

「じゃ、〝悪魔くん〟って、手塚治虫でしょ、やっぱ？」

「バカじゃねーの。アレ描いてるのは、そのまんま東だよ」

「あの、たけし軍団の？」

「井出らっきょが原作してんだよ」

「じゃあ〝天才バカボン〟は？」

「林家ぺーに決まってんじゃん！」

　相手はガキといえどもできればリアルな嘘がいいだろう。

　君も街に出てバンバン、ガキをイライラさせてやれ！

（みうらじゅん）

奇天烈コドナ相談室

開設のお知らせ

　悩めるコドモとオトナのはざまにあるコドナのために、世紀末キテレツ推進会では「奇天烈コドナ相談室」を設けました。人には言えない心や身体の悩み、人間関係、進路相談など、どんなことでも、この2人の先生がズバリお答えします。特に先生を指定したい方は〝○○先生希望〟と明記してください。

回答していただく先生方

三浦純先生

佐藤克之先生

ハガキ大募集！

あなたの周りの事件、気になる数字・言葉・CF・人……etc.、作品、ゲームアイデア、相談などをお寄せください。

　採用の方には〝Q〟というポイントを差し上げます。基本Qは12、採用される度に先生方の判断によりQが与えられます。これによって、全国に名前を大きく知らしめることも可能です。

●送り先　「BEメガ・キテレツ新聞○○コーナー」ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記すること。

世紀末キテレツ新聞
SEIKIMATSU SHIMBUN

発行所　東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク
ＢＥメガ編集部
世紀末キテレツ推進会
平成２年３月８日発行
第１号

今月の事件簿

酒乱編集者ホステス嬢に説教！

前々から酒乱として有名な知り合いの編集者の武藤さんが、六本木の交差点での「野グソ事件」、タクシー運転手、フジテレビ職員などとの「ケンカ事件」に続いて、またも酒乱ならではという味のある事件を巻き起こしてくれ、世間を笑いの渦に陥れた。

「ホステス説教事件」である。

丸坊主に丸眼鏡の武藤氏のその風貌は、シラフ時では、デッカイドラえもんを彷彿とさせるとっつきやすさだった。しかし、深夜12時過ぎに入店した六本木のクラブでしこたま酒を飲み、2時を過ぎようかという頃、ある一線が彼の肝臓で超えた。

その瞬間、彼の印象がガラリ変わった。183cmの長身も効き、その昔、渋谷一ケンカの強かった安藤組幹部、花形敬のような迫力。その迫力で武藤氏はホステスを怒った。

「金払ってんのはオレだ!!」

そんなことは誰でも知っているぞ武藤。

「それなりのサービスってモノがあるだろッ!!」

それなりのサービスで、イヤな顔もせずアナタの話のお相手してるんじゃないかホステスさんは。

「なんで、ロックに水いれた!!」

そりゃアンタが酔いすぎてるから、気を利かせたんだろ。

「寝るッ!!」

そのまま武藤氏は店のソファーで2時間寝続けた。

誰一人、起こそうとしなかったのはいうまでもない。（佐藤克之）

RSコンサートで"ふれあい"を歌う

2月14日、ローリング・ストーンズ日本公演初日、東京ドームにて観客の一人が"俺たちの旅"を歌うという事件が起こった。

当日は、若いロック・ファンからかつてストーンズを聴いて育ったオールドファンまで約4万5千人が集まり、そのフィーバーぶりは周知のとおりである。

犯人はアリーナ席Ａブロック、ステージから13列目で、突如12列目の客に対して小さな声で"ふれあい"を歌い出した。

「悲しみに出会うたび～

あの人を思い出す～～」

それはほとんど虫のような声だったので、12列目の客が気づかないまま、無事コンサートは始まった。実は、なんと12列目には、中村雅俊が夫人・五十嵐淳子を伴って座っていたのだった。

犯人は悪びれる様子もなく、こう漏らしている。

――「俺たちの旅」や「夕陽ヶ丘の総理大臣」のファンなので、つい歌ってしまった。もうちょっと大きな声で歌えばよかった……。

そー、俺だよ。（みうらじゅん）

付き人求む！

フリーライター志望の若者よ、佐藤克之の付き人をしませんか？　ただし、修行ということで給料は実費のみ。保護施設、社保なし。申し込みはハガキで、当〈ＰＲ〉コーナーへ。

〈ＰＲ〉

誌上通信ゲーム　いろはがるたの巻〈１〉

今やゲーム界は通信ばやり。ここは一つ、誌上でも読者と通信しながらゲームを作ってみよう！というわけで、例題に「誌上通信・いろはがるた」を用意してみた。

さて"いろはがるた"といえば、年の初め（終わり）にその1年を予測して（振り返って）風刺したもの。諺をパロった「犬もさすれば硬くなる」（㊫近藤作）といったものなどをよく見かける。

なかには「いんきんタムシは死ぬほど痒い」「ハナクソの一生分はどのくらい？」（佐藤克之作）「アホでもできる編集者」（㊫川口作）など、自分の興味の対象だけに目を向けたものまである（なんちゅーヤツだ）。

ジャンルは敢えて問わないが、過度のお下劣路線は却下、会心作を当コーナーまで送ってほしい。秀作は『みうらじゅん画・ＢＥメガいろはがるた』として世に出す予定もある（といいな？）。

●いろは47文字は以下のとおり

色はにほへと(ど)　散りぬるを
我か(が)よたれそ　常ならむ
うゐ(い)の奥山　けふ越えて
浅き夢見しゑ(え)ひもせす

今月の気になる数字・ヒト・言葉……

20本　近頃、朝起きると枕に付着している抜け毛の数――まだ束になって抜けないだけマシ。（佐藤）

10年　佐藤克之とみうらじゅん氏は、業界デビュー以来そろそろ10年経つ――今年中に二人合同で記念パーティーを計画中。（佐藤）

1日　社内の編集部で一番早くドラクエⅣを終ったのは、Ｏｈ！×の○さんという噂。かかった時間は1日。ちなみに毎日2時間以上カジノで遊んでいる私は、まだ。㊫

悪魔くん　アニメ――なんてったって百目くんがカワイイ。バンダイから出てる超合金の悪魔くん、メフィスト2世、ソフトビニールの百目くん、そして見えない学校セットも買った。悪魔くんグッズをアナどってはいけない。ところで、昔は"エロイムエッサイム～"だった歌が、今は"エロイームエッサイム～"に変わっている。（みうら）

いきなりFOCUS!!

ただ今メーキャップ中！

去る1月25日深夜、中京テレビの"ラジオＤＥごめん"に出演するため、メイクに余念のない「remote」の池田貴族さまをフォーカス！　それまで、実は好青年の顔（ふだんグラサンを愛用しているのはそのせいに違いない）が、徐々に貴族さまのモノに。この目線、この手つきに女がイカレるのだ。ちなみにこの番組の木曜担当がみうら氏、当夜は編集長・川口も出演した。

今年は、ロックが生まれて34年、コンピュータゲームが生まれて19年になる。

ロックは、50年代から60年代にかけて、アート、ファッション、文学等のソフトや当時先進的なエレクトロニクスというハードを飲み込んで、今日のようにみんな知っているポピュラーな文化になった。

しかし、ロックは、決して順調に現在までたどり着いたのではなく、様々な圧力や危機に直面しながら、それをひとつひとつ乗り越えて来たのである。

本誌の読者で、30歳以上の人（何と9％もいる。ありがたいことです）は、覚えているかもしれないが、ビートルズを聴いたり、バンドをやったりすることは、不良というかフツウじゃない10代のやることだったのである。

バンド活動を禁止したり、ビートルズのコンサートに行くことを禁じた教育委員会の何と多かったことか。

それだけ、ロックのパワーが大きくて、当時の大人達は、その意味も分からずに、ただ恐怖にかられて禁止令を連発していたようにしか思えない。

でも、当時の10代は、がんばってロックをここまで育てていった。

それから、15年後にコンピュータゲームが生まれ、わが国でファミコン・ブームが起こった。もちろん、マークⅢもがんばって、今日のメガドライブの基礎を作った。

でも、みんな知っているように、ゲームも決して楽して、ポピュラー（もう一歩！）な存在になったわけではなく、ゲームをやると人間形成がおかしくなるというPTAや、ゲームセンターを不良のたまり場だと考えて、風営法を適用した某公安機関の圧力を乗り越えて、ここまで来たのである。

そのパワーは、当時の大人達には正しく理解されず、コンピュータゲームは教育上好ましくない、という批判だけが日本国中で聞かれた。

しかし、ゲーム好きの少年達は、コンピュータゲームを決して捨てなかった。

その後コンピュータゲームは、かつてのロックのように、アニメ、映画、ポップスというソフトや、最新のコンピュータテクノロジーというハードを飲み込みながら、ひとつのポピュラーな文化になろうとしている。

ロックとコンピュータゲームは、その成り立ちや進化のプロセスがとてもよく似ていると思う。

これを祝して、前置きが長くなってしまったが、デビュー以来27年間、圧力にも屈せず、ロックをここまで引っ張ってきたローリング・ストーンズが、ついに日本にやって来た。

というわけで、ロックをポピュラー化した彼らの功績（ビートルズはとっくに解散している）と、コンピュータゲームの栄光のために、公演会場の東京ドームで売っていた、「スティールウィールズ・ツアー1990」のアイテムを読者のみなさんにプレゼントします。

コンピュータゲームというジャンルにも、ストーンズのような強力な存在が登場することを願いつつ。

4.ストーンズ・バッジ（20名）

●プレゼント希望の方は、官製ハガキに氏名／年齢／住所／電話番号／応募の動機を書いて、〒102東京都千代田区九段南2－3－26　日本ソフトバンク　BEEP！メガドライブ編集部　ローリング・ストーンズ・プレゼント係まで、お送りください。

●締切／3月15日（当日消印有効）

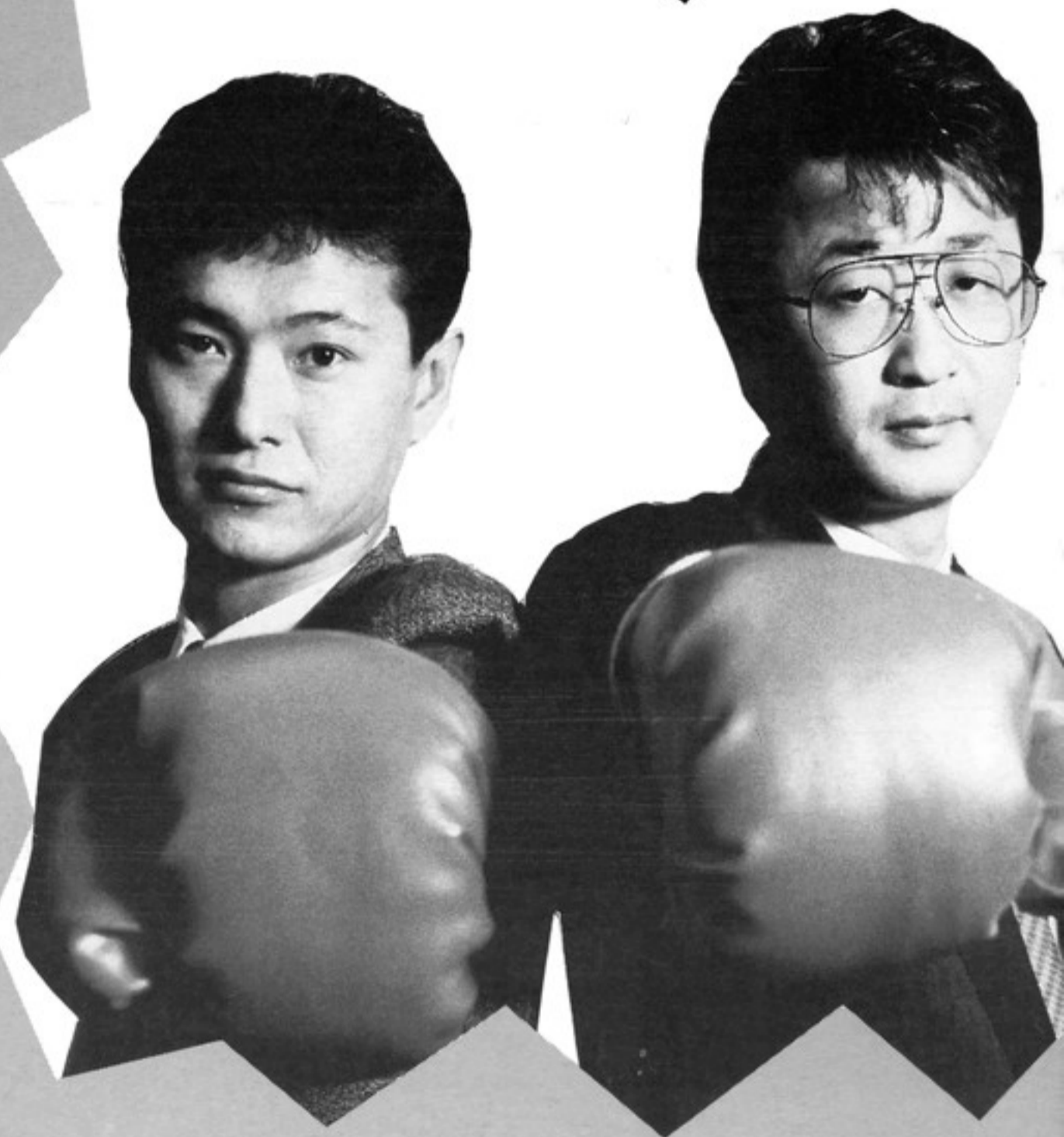
●発表／商品の発送をもってかえさせていただきます。

好評連載企画

熱血メガドライブ宣言

平成2年版 Part.2

ウルフチーム

東亜プラン

全体的に低調なゲーム業界の中にあって、獅子奮迅の勢いを見せるメガドライブ。ソフトも本数、ジャンル、質と、より一層充実してきた。新たな参入メーカーの発表も今春にはあるかもしれない。しかし、ここで気を緩めずに、ゲーム業界全体の危機感をもった戦略を心がけてほしいものだ。ゲームマシンのトップを目指し、ばく進せよ！

今までに熱血メガドライブ宣言をしてくれたメーカー

テクノソフト、サン電子、アスミック、メサイヤ(ÑCS)、シグマ商事、マイクロネット、ホット・ビィ、タイトー

コンシューマ部門への積極的進出を図る 東亜プラン

[東亜プラン]

ゲームセンターの超ハードシューティングゲームで有名な東亜プランが、ついにメガドライブに参入。ビデオゲームで蓄積された技術力がメガドライブでフル稼働(かどう)！ 早く第1作が見たい！！

――東亜プランがメガドライブに参入した経緯についてお聞きしたいんですが。

東亜プラン（以下東と略） 去年、セガのほうから当社のビデオゲーム『TATSUJIN』をメガドライブ用に移植してもらえないか、という話を受けた時に、当社でも積極的にコンシューマ部門に直接参加してみようと思ったんです。今までも、当社のビデオゲームを他社が家庭用ゲームマシンに移植することはあったんですが、今回のように当社の内部で直接コンシューマ関係のゲームを移植したのは初めてだったんです。

この仕事を通じて、メガドライブのスペックが当社のＰＣボードと共通している部分が結構多い、という収穫を得ましたし、社内的にも、開発スタッフのメガドライブに対する意気込みが感じられるようになりました。

――本格的に参入に踏み切ったのはいつ頃ですか？

東 去年の12月です。今年は多くて２本のメガドライブのソフトを出す予定です。秋までにはソフトを出したいですね。

――第１弾には何を予定していますか？ 他誌では当初『ヘルファイヤー』というタイトル名も挙がっていましたが。

東 少なくとも『ヘルファイヤー』はないですね。他社から出ることはあるかもしれませんが。

１作目には『鮫！鮫！鮫！』と『ゼロウィング』の２本のどちらかを予定していますが、どちらが先になるかは、まだはっきりしていません。

――その２本ともシューティングゲームですが、東亜プランというと、どうしてもシューティングゲームを作っているメーカー、というイメージがありますね。

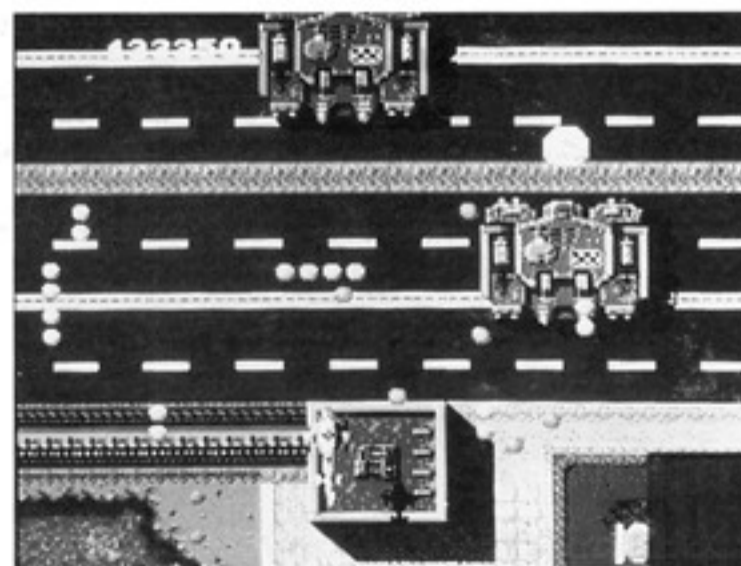
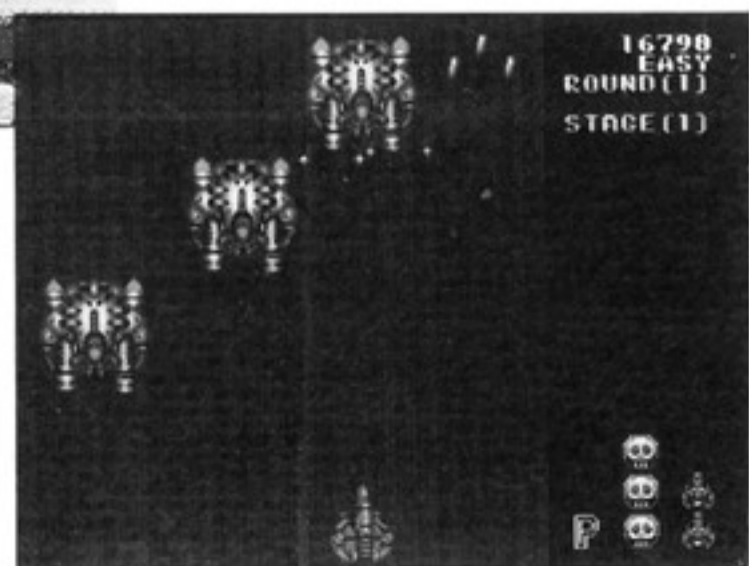
東 ええ、でもメガドライブではシューティングゲーム以外のジャンルも出していきたいです。東亜プラン、イコールシューティングゲームというイメージは払拭(ふっしょく)したいんです。

――しかし、メガドライブのユーザーはビデオゲームのファンの人が多いですから、東亜プランにはやはりシューティングゲームを出してほしいという声が多いんです。そこで、ユーザーの代表というわけでもないんですが、シューティングゲームがどんどん難しくなっていくなかで、東亜プランはこれからどんなシューティングゲームを作っていくか、お聞きしたいんですが。

東 現在開発中のものもそうなんですが、これからは原点に戻ったシューティングゲームを作ろうと思っています。今までのようにパワーアップをすると、それにつれて難易度が上がるようなシューティングゲームはやめたいですね。当社ではどちらかといえば、難易度を下げていく方向に向かっています。

それと、シューティングゲームが難しくなっていくのは、１つの流れに沿ったものを次々と作っていくからなんです。だから、また

営業部の藤本さん。開発室の太田さんも同席して東亜プランのゲームについて話してくれた。

究極タイガー
これは昨年３月にタイトーから発売されたPCエンジン版。早くメガドライブにも移植してほしい。

TATSUJIN
昨年12月にセガから発売されたメガドライブ版。東亜プランのメガドライブ参入へのきっかけを作った。

別の流れのシューティングゲームを見つけていけばいいわけなんです。具体的に話すと語りつくせないくらい、いろいろな案があるんですよ。

——ところで、ビデオゲームをメガドライブに移植するうえで、何か問題点はありましたか？

東　まず色数がビデオゲームに比べて極端に少ない、ということですね。それに背景のスクロールするスクリーンの数も少ないので、遠近感を出しにくいんです。どうしてもビデオゲームに比べると、グラフィック的には見劣りするところがありますね。サウンドに関しては、特に問題はありませんでした。

——メガドライブの周辺機器については、どうですか？

東　一番関心があるのは、CD-ROM²です。やはり大容量のものを開発してみたいですから。

——スーパーファミコンについてはどうですか？

東　個人的にはハードのスペックに興味があります。しかし、当面はメガドライブに全力を傾けるつもりです。

——メガドライブのユーザーに一言お願いします。

東　とりあえずビデオゲームの移植から始めますが、メガドライブとしての新たな付加価値を付けたものを出しますので、よろしくお願いします。

東亜プラン社史

1979　東亜企画発足
1982　(株)東亜プランと改称
1985　タイガーヘリ発表
1986　ゲットスター、スラップファイト、麻雀シスターズ発表
1987　飛翔鮫、ワードナの森、究極タイガー発表
1988　ダッシュ野郎、達人発表
1989　ヘルファイヤー、大旋風、ホラーストーリー、ゼロウィング、鮫！鮫！鮫！発表

エンターテイメントを超えたゲーム作りを目指すウルフチーム

［ウルフチーム］

メガドライブの特性をよく考えたうえに参入。そしてゲーム作りと、パソコンでの技術の蓄積が生かされている。すごいゲームが出るのを待とう！

——メガドライブ参入を決定したのはいつ頃ですか？

ウルフチーム（以下ウと略）　去年の夏頃です。それ以前にもファミコン、PCエンジン等を含めたコンシューマ関係に興味がありました。その中でもメガドライブは容量が大きいので、当社のカラーが出やすいと思ったわけです。限られた容量の中で、よくできたゲームを作るのではなく、とにかくすごいと言わせるようなゲームを作りたいんです。そのためにも容量の大きさが決め手になりました。

——メガドライブが発売された時（'88年10月）の感想は？

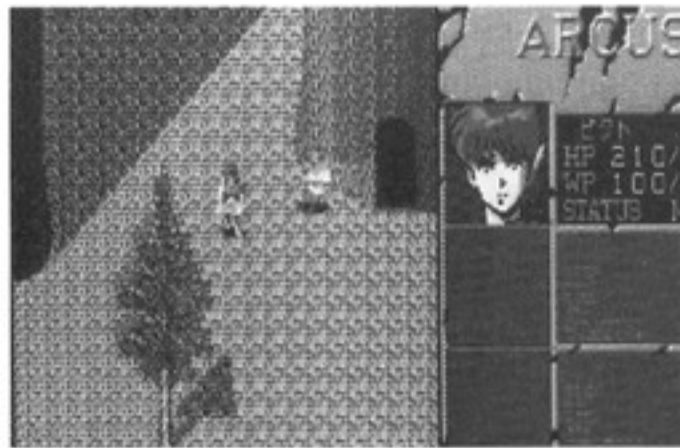
ウ　まだその時は、参入に関してはそれほど真剣に考えていなかったんです。でもハードやコントローラのデザインもちょっと変わっていましたし、X68000のCPUを積んでいることによって、アーケードからの移植もしやすくなるので、将来的にはおもしろくなるんじゃないかな、とは思っていました。

——メガドライブのユーザー層をどうとらえていますか？

ウ　ファミコンは中学生以下のユーザーが多いですよね。やはりメ

取締役副社長の秋篠さん。開発部の後藤さんと、石井さんも同席して、真剣にメガドライブについて語ってくれた。

ガドライブは、それより上の高校生以上が多いだろうとは考えています。でも詳しいことは、まだわかっていないんですよ。
——メガドライブ第1弾は、パソコン版からの移植『ファイナルゾーンII』ということですが、どんなゲームになりますか？
ウ　CD-ROM²でも当社で企画を提供した同じタイトルのものが出ますが、それとは違ったアクション主体のものになりますので、イメージ的にもかなり違ったものになるでしょう。タイトルも変更するかもしれません。
——パソコン版との違いは？
ウ　パッと見た感じが、もう全然違います。でもパソコン(PC-88)版を出した当時、カラーのスクロールが画期的なものだったように、メガドライブでも同じ意味で、新しいものをどんどん取り入れるつもりです。
——発売はいつになりますか？
ウ　夏くらいを予定しています。画面は今月下旬から来月の初めくらいに出せると思います。
——第2弾としては何を考えていますか？
ウ　4月にパソコンのX68000で、シューティングゲームを出す予定なんですが、できればこれをメガドイラブの方でも出したいんです。将来的には、パソコン版で今まで手掛けてきているSLGやRPG、またオリジナルのものも出したいですね。
——そうしますと、当面はパソコン版からの移植が中心になるわけですね。
ウ　ええ、ご存知のようにX68000とメガドイラブはスペックを共有している部分があるので、移植はしやすいんです。だから逆に、メガドライブからX68000への移植もあるわけです。でも移植というよりは、メガドライブを意識したX68000のゲーム作り、またはX68000を意識したメガドライブのゲーム作り、といったほうが正しいですね。
——パソコン版からメガドライブへ移植するうえで、何か問題点はありましたか？
ウ　当社ではディスクで開発したものを、メガドライブ用にロムに圧縮するんです。その限られた容量の中で、なるべくよく見せなければならないので、そこに苦労しましたね。
——メガドライブの開発スタッフの状況について教えてください。
ウ　現在1ラインで4、5名といったところですが、春くらいには3ラインくらいに増やす予定です。開発スタッフの総数が35名ですので、半分近くがメガドライブ用のスタッフになります。
——かなりメガドライブを中心に考えた、社内スタッフのシステム替えですね。
ウ　ええ、でもパソコンの方もより力を入れてやっていきます。今年はSLGを中心に出して、20代、30代の大人のユーザーにも楽しんでもらえるようなゲームを作りたいです。
——それがメガドライブにも移植されていく、というわけですね。ところで、メガドライブの周辺機器についてはどうですか？
ウ　FDDには興味があります。より容量の大きなゲームを作りたいですからね。それ以外のものは、あまり考えていません。
——スーパーファミコンについてはどうですか？
ウ　当社には参入の誘いがきてませんので(笑)。でも、1人で2、3台のゲームマシンを持っているのが常識になっていますから、それほど大きな問題にはならないとは思いますね。
それにメーカー側からいっても、メガドライブは移植がしやすいというメリットがありますし、ユーザー側からの希望の一つであるゲームセンターのゲームを家庭でやりたいという声にも応えられるんです。
——ウルフチームのゲーム作りに対するポリシーを聞かせてください。
ウ　当社は今まで見た目がハデなゲームが多かったんです。細かい演出とかいったエンターテイメントに関したゲーム作りでは自信があります。それに最近では、内容的にもレベルの高いものが作れるようになりましたので、状況としてはいい方向に向かっています。あとはなるべくゲームは新鮮なうちに出す、ということでしょうか。なるべく当社のオリジナルがはっきりと出たゲーム作りを目指していきます。
——メガドライブユーザーに対して一言お願いします。
ウ　とにかくNo.1を目指しますので、夏まで待っていてください。

'87年に発売されたウルフチームのデビュー作ACT『YAKSA(ヤシャ)』

'89年11月に発売された『アークスII』。前作をさらにバージョンアップさせたRPG。

ウルフチーム社史

1987　会社設立。同年、第1作としてPC-88版でYAKSA(ヤシャ)発売
1988　アークス発売。OEMとして神武伝承(PCエンジン)開発
1989　ミットバルツ、ガウディ、斬、アークスII、あ〜くしゅ、と次々発売。同年8月にメガドライブのサードパーティに参加。斬がソフトランキング1位に輝く。

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中

3月号　月刊　580円

◆パソコン選びの総合テスト情報誌

パソコン・マガジン

PCラボ・テストレポート

徹底解剖！　ノートブック型パソコンの完成度を探る

（製品プロフィール&試用レポート／チェックポイント別比較評価）／表計算ソフトのBEST ONEを選ぶ／米国3大ワープロソフトの真髄を探る／第6回年間最優秀技術製品賞

▶FIRST LOOKS パーソナルユーザー向け新モデルPS/55ZSX／80386搭載のカラーラップトップFMR-50LX／日本語対応版Aldus PageMaker3.0J／THE NORTON UTILITIES 日本上陸／ノートパソコンCompaq LTE.LTE/286／グラフィックワープロWord For Windows／表計算機能も加わったWord Perfect5.1／キヤノンの低価格レーザープリンタLBP-4

▶VIW POINTS 連載コラム／PC TREND WATCHING

3月1日号　月2回刊　520円

Oh!PC

特集　NOTEで使える最新98ワープロ

NOTE対応で軽快操作に磨きをかける6本／もう1歩を踏み出すためのサポートソフト

第2特集　1歩抜きんでるバッチファイル活用法

アプリケーションをハードディスクでよりよく使いこなすバッチファイル集／バッチman-52を使ってメニューソフトの操作性をバッチファイルで実現。

PCテストルーム　いま選ぶ80Mバイトハードディスク

for power users／PC WAVE／Quick LAB／Oh／PG

3月号　月刊　560円

Oh!X

特集　MUSICアドベンチャー

ミュージックメディアの可能性／MIDIDRV.SYS／なんでも鳴らせるOPMD.X／LA音源用音色エディタ／A I 音源用音色エディタ／MIDIデータローダ&ゼーバ／MML を楽譜データに／「あけましておめでとー」のコーナー／DOGA・CGA／ノスタルジアという病／自動ドアと初もうで

THE SOFTOUCH／シリーズ全機種共通システム／連載／紹介／講座／プログラム

3月号　月刊　560円

特集1　TOWNSアプリを使いこなせ!!

テラTOWNSの使い方・入門編「C-TRACE TOWNS」活用法／レタス・クッキングのメニューを作る／そして宴会である／TOWNS-Telop使用のススメ／情報倶楽部で宴会を管理する

特集2　オリジナルゲーム大集合3

STONE of DEITYIII・BURLESQUE／Mistily〜名医登場〜／YAKI-YAKISTREET

連載　ショートプログラム集　今月のプログラム Let's Play! Computer Music!!　ハード／ソフト／etc情報／Oh! FM活用便利袋

4月号　月刊　680円

情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験

特集1　2種直前対策

本試験そっくり直前模試（解説・解答）

特集2　1種午前必須対策

出題ポイント徹底演習

別冊付録　本試験そっくり直前模試（問題）

カラー受験ゼミ　コンピュータグラフィックス

レクリエーショナルプログラミング　哲学者のフットボールPHUTBALLゲイム

学習講座　受験のためのハードウェア基礎・ソフトウェア基礎　1種必修ハードウェアの知識・ソフトウェアの知識　関連知識征服ゼミ数学・工業・商業　完全マスター流れ図。1種プログラム設計　合格必修ゼミ CASL・FORTRAN・COBOL

3月号　月刊　600円

THE コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

COMPUTER

KEYMAN USA　日本に期待をかけるグラフィックスの革命家　アドビシステムズ会長「ジョン・ワーノック」

特集　Windowsの正体が知りたい！

田原総一郎のコンピュータ・ルポ　パームトップで飛躍なるか、ソニーの新コンピュータ戦略　ソニー「土井利柱」

電脳時代のヒットメーカー　98完全互換を実現したノートパソコン時代の本命　日本電気「PC-9801N」

TREND WATCHING/PC USER'S KEYWORD／海外特別レポート／ガリバーの行方／USA企業の日本上陸作戦／UNIX NOW／コンピュータ時評／情報NETWORK

3月号　月刊　980円

特集　最新OS/2入門

OS／2概論　PMプログラミング入門　ミックスドランゲージプログラミングの手法

提携記事　C++による先制制御方式のマルチタスキング／テーブルのなかのテーブル

Cコンパイラの内部を詳細　yaccによるCコンパイラプログラミング／CプログラマのためMS-DOSプログラミング入門　C++プログラミング入門／三田典玄の実践Cプログラマ養成講座／応用C言語／C言語フォーラム／C言語入門講座／はじめて学ぶCプログラミング／C言語雑学講座

BEメガ超ウルトラクイズ

お待たせ！

当選者300名まとめて大発表

おかげさまで、2月8日発売のBEメガに掲載した超ウルトラクイズは、大反響。応募総数4000通近くに達し編集部は、ウレシイ大パニック。ちゃんとまじめに赤鉛筆片手に結果を採点し、当選者を選んだぞ（ちなみにBEメガ編集部のお隣のビルは、赤ペン添削で有名な福武書店なんだよね)。本来なら、大学入試の新テストみたいに出題傾向の分析とか問題別正解率なんてのも載せたかったんだけどスペースの都合でちょっとムリ。次回、行うときは誤植もなくし、きっちりとしたウルトラクイズにすることを御約束します。御応募していただいた読者の方々にあらためて感謝！どうもありがとうございました。

基本問題

問題1
1. ユーライア

問題2
2. ネオズィード
ただし、解答欄に間違いがあったので全員正解とさせていただきます。

問題3
2. ジョー・ムサシ

問題4
3. 武将を暗殺する

問題5
3. ランツ

問題6
2. 460円

問題7
1. 鐘のような怪音でBGMが消えた

問題8
2. 128種類

問題9
2. 親戚

問題10
3. ラッコ

問題11
3. ドクラバ
ただし、解答欄に間違いがあったので全員正解とさせていただきます。

問題12
1. バルトアンデス
ただし、解答欄に間違いがあったので全員正解とさせていただきます。

問題13
2. パワーブレスレット

問題14
3. ネロ

問題15
1. フジテレビ

問題16
2. ギリアス・サンダーヘッド

問題17
1. デジタルポップ

問題18
2. 小学1年のとき

問題19
3. BEメガ編集部

問題20
1. TEL・TELスタジアム

問題21
3. ルドガー

問題22
1. BEEP

問題23
3. マスクド忍者

問題24
2. 192人

問題25
3. 長崎県

選択問題Aコース 目指せハードウェアの鬼

問題26-A
1. モトローラ

問題27-A
2. FM音源

問題28-A
2. 80

問題29-A
1. 2インチ

問題30-A
3. 8M

選択問題Bコース 究極のメガドラプレイヤー

問題26-B
1. AW1261　4/26

問題27-B
3. 24人

問題28-B
2. 86、60、84

問題29-B
1. オラキオ

問題30-B
1. 5回

選択問題Cコース BEメガ中毒者に花束を

問題26-C
1. カマタ

問題27-C
2. 大島渚

問題28-C
2. 池内利栄

問題29-C
3. ファミ通

問題30-C
3. 羽山大輔

300名当選者発表

①ジョイスティック　東京都／飯島高明　神奈川県／金子治　②メガモデム　長野県／神谷峰男　大阪府／大田登　③メガドラお好みソフト　愛知県／佐藤和明　東京都／藤城健治　埼玉県／高橋豪　滋賀県／小川伸也　埼玉県／角田裕介　千葉県／池田貴幸　富山県／浦田恒則　三重県／宇佐美寿　大阪府／小坂井和裕　千葉県／葉山康宏　神奈川県／金子浩　神奈川県／鈴木信太郎　埼玉県／荻原淳　神奈川県／高見沢明寛　東京都／掘地理　京都府／川上厚志　新潟県／霜鳥陽平　栃木県／佐藤慎介　茨城県／小坂誠一郎　栃木県／長島秀行　千葉県／石川章親　岩手県／菊池合緒　福岡県／中島義博　長野県／樋口隆　大分県／松田光正　長崎県／増田智宏　埼玉県／帯津暁雄　三重県／近藤年治　東京都／まつしまとしや　東京都／香西季樹　広島県／六信博文　福岡県／大音孝道　④お好みCD　千葉県／大久保光晴　長野県／倉辻俊幸　大阪府／山田喜広　三重県／斉藤直規　岩手県／佐藤毅　京都府／石間崇　神奈川県／日向剛　熊本県／城戸健雄　岡山県／亀岡朋徳　東京都／坂尻正由喜　⑤メガドラパッド　長野県／篠原一浩　福岡県／由井信緒　千葉県／佐藤正男　東京都／高橋尚孝　福岡県／松尾優二　愛知県／遠田之久　愛知県／山本啓一郎，埼玉県／三浦健　埼玉県／高橋雅人　奈良県／森本真哉　香川県／亀山達也　千葉県／小川文人　東京都／守谷天彦　埼玉県／久保田亮一　千葉県／桐谷英明　東京都／安立一成　東京都／米津宏昭　愛知県／鳥山慶一郎　香川県／池原猛清　埼玉県／中田猛士　埼玉県／朝倉和弘　東京都／石田智勇　群馬県／原浩士　岡山県／国光達也　神奈川県／大沢徹哉　愛知県／大杉宏志　東京都／坂本英治　岐阜県／三輪信一　神奈川県／泉谷繁則　佐賀県／近藤智久　⑥ゲームビジョン　静岡県／伊東和映　埼玉県／金井信治　千葉県／小川興　兵庫県／藤本学　福岡県／岡部智宏　神奈川県／相原幸雄　大阪府／金田浩二　熊本県／三嶋浩二　千葉県／阿部泰男　⑦ピクショナリー　愛知県／小西貴之　山形県／樋口邦幸　東京都／佐々木一郎　埼玉県／赤沢文彦　東京都／小林弘文　⑧LYNX　奈良県／松原和也　⑨魔法王国シムルグント　埼玉県／浜田芳猛　埼玉県／根津彰　奈良県／山本康友　静岡県／玉木政行　大阪府／土屋大介　広島県／児玉拓也　群馬県／大山豊　茨城県／飯塚秀紀　宮城県／三浦弘貴　新潟県／小崎晶貴　⑩RPG幻想事典　大阪府／臼谷泰久　富山県／児島由樹　愛知県／渡辺圭　埼玉県／片平勝　埼玉県／吉尾重治　⑪RPG幻想事典・日本編ジャパネスク　兵庫県／菊池靖博　神奈川県／黒田晴士　京都府／山本岳輝　神奈川県／小林剛　新潟県／古沢彰規　⑫保存版GS倶楽部　埼玉県／小沢一貴　愛知県／篠崎俊幸　埼玉県／門井健司　神奈川県／本多貴司　愛知県／岡部誠　埼玉県／大塚政志　福島県／高野義幸　広島県／沖本章　岐阜県／田中聡　新潟県／柳下義泰　⑬すぎやまこういちのゲーム大博覧会　東京都／新田達也　奈良県／山地晋　千葉県／田村純一　埼玉県／杉浦茂　東京都／松本智津夫　千葉県／相原浩二　東京都／吉村勇　大分県／野口薫　埼玉県／中井真一郎　東京都／大島一裕　⑭スーパーモナコGPポスター　大阪府／新川徹　神奈川県／山口丈晴　奈良県／吉田雅英　熊本県／原孝之　愛知県／榊原規央　大阪府／池上義和　東京都／清水晶作　愛知県／原田英紀　大阪府／中井実　北海道／鈴木剛史　石川県／架谷彰宣　千葉県／渡辺敏行　兵庫県／谷口直哉　神奈川県／関口恒治　新潟県／松尾亮　千葉県／南山海人　石川県／中森芳樹　愛知県／辻田健志　兵庫県／和田真実　神奈川県／鈴木章芳　栃木県／中沢守　埼玉県／渡辺一実　大阪府／百済暁雄　長野県／小川伸一　愛知県／大橋篤史　東京都／幸田潤　栃木県／松島洋　富山県／北野直人　千葉県／手塚忠孝　広島県／岡本亮／福井県／小沢智裕　愛知県／鈴木辰巳　千葉県／佐藤勝　京都府／村田尚士　石川県／北本信幸　石川県／笠本晃　山口県／岩田光太郎　愛知県／徳田暁信　山口県／林繁彦　長野県／宮沢裕之　⑮BEEPファイル　東京都／松島俊矢　神奈川県／中根朋弘　福岡県／俵迫浩二　兵庫県／井上弘樹　東京都／上農信義　愛知県／三宅勝美　埼玉県／片平勝　静岡県／沼圭司　兵庫県／勝元隆文　高知県／赤松孝　鳥取県／河越晃　愛知県／加藤文規　神奈川県／柴山未知　神奈川県／佐々木久美　愛知県／若杉浩二　滋賀県／深田忠良　広島県／福永憲一　神奈川県／岡本和之　埼玉県／茂木厚　東京都／今井隆之　東京都／飯島高明　千葉県／樋渡博　大阪府／喜多信哉　東京都／大内泰一　東京都／近藤御舘　千葉県／重城正樹　愛知県／岩田章雄　秋田県／佐藤朗　埼玉県／鈴木基代　千葉県／前床泰彦　⑯メガドラ1/10ミニュチュア　東京都／松島勇矢　新潟県／大日向康介　東京都／橋本圭司　東京都／村上慎一　千葉県／斉藤忍　静岡県／馬場正仁　埼玉県／高野義人　沖縄県／清水義弘　東京都／斉藤賢一　長野県／島田勝正　栃木県／渡辺貴之　神奈川県／古谷大輔　秋田県／太田久真　愛媛県／白川歩　東京都／田ヶ谷久治　神奈川県／内田貴久　埼玉県／赤沢文彦　神奈川県／村松元　山口県／岩本和久　東京都／澤井雄一　新潟県／鈴木龍秀　神奈川県／古谷和輝　熊本県／中村仁　東京都／佐藤恵治　岡山県／佐々木貴之　埼玉県／帯津暁雄　岩手県／高橋均　大阪府／野口保孝　大阪府／喜多亮　東京都／伊藤裕一　静岡県／寺田裕志　静岡県／吉田正美　千葉県／樋渡博　山口県／花本雅彦　東京都／中田知裕　愛知県／斉場重男　埼玉県／長瀬学　神奈川県／飯田真一　広島県／大前隆司　東京都／高橋和久　福岡県／宮崎勝成　埼玉県／安藤成剛　福岡県／松尾直樹　大分県／堤哲也　神奈川県／斉藤匡史　埼玉県／渡辺庸　北海道／前田和雅　愛知県／江藤清二　福岡県／矢野清治　岐阜県／井上秀則　神奈川県／鈴木章芳　愛知県／北山吉人　大阪府／池田輝政　東京都／森山貴宏　静岡県／鈴木克洋　神奈川県／稲吉謙二　愛知県／下嶋高志　群馬県／平間健一　千葉県／波多野光　福岡県／手塚教行　神奈川県／三ッ木太平　埼玉県／渡辺一実　東京都／谷合泰次　愛知県／寺本徹也　愛知県／吉田晃浩　熊本県／田嶋裕志　神奈川県／湯浅真一　千葉県／秀島大輔　新潟県／山添隆　神奈川県／村田幸一　三重県／渡辺浩明　北海道／伊藤剛　新潟県／水越大介　愛知県／矢野誠　静岡県／青木哲也　広島県／笹尾直弘　福岡県／真田善行　埼玉県／新井守　奈良県／吉田修治　神奈川県／小林剛　広島県／石田尚史　福岡県／奥平隆行　静岡県／大内悟　京都府／戸田保宏　愛知県／山本啓一郎　埼玉県／深谷真弘　福岡県／居石和正　静岡県／玉木政行　兵庫県／石野孝明　石川県／島田義三　三重県／下森稔　新潟県／福田操　大分県／荒川博之　愛知県／佐々宏二　宮城県／高橋洋　京都府／森政博　千葉県／佐野隆　北海道／今城瑞樹　静岡県／中村豊　北海道／橋本純弥

前月号の問題の中に一部，不備な点があったことをおわびいたします。
なお，プレゼントの発送は，賞品によって遅れる場合があります。
ご了承ください。

旅は靴ずれ

by 飯島健男

日本RPG紀行

連載6回

第三泊・琵琶湖大なまずの叫びを聞け!!

いやぁー、琵琶湖に来た。いいねー、湖って。気分が洗われるよな。海と違ってクラゲがいないのがいいな。ちんまりしてるし。

さて、なぜ私が琵琶湖にいるのかというと、これまた赤目四十八滝に引き続き『抜忍伝説』の取材である。お供は、例によってカメラマンのM氏。

まず、京都から支線に乗って大津に行き、旅館を予約。この旅館が、かなり当たり。ふらっと行っていきなり泊まらせてもらったのにもかかわらず、サービスはいいわ、料理はうまいわで、最高の気分。天ぷらの衣が多すぎもせず少なすぎもせず、カリカリッと歯ごたえがあって、おいしいんだよ。

ま、そんなこたぁどうでもいいな。そんで、旅館を予約した後、大津から浜大津へ。ここに、今回目指すところの「琵琶湖文化館」があるのだ。

さて、「琵琶湖文化館」とはいかなるところか。琵琶湖に面して、ぽつんと寂しそうに建っている。どっかの寂れた工場みたいで、結構悲しい雰囲気。もちろん駅も近いし、人だってたくさんいる。赤目のように遭難することもない。何の不安もなく、取材ができる。文化館は水族館・博物館・美術館の三つで構成されている。美術館や博物館は、琵琶湖にゆかりのある有象無象が陳列されているだけで、これといって目を引くようなものはない。でもいい、悲しくない。

そう、今回の目的は、残りの一つ、水族館にあるのだ。なんと、そこには大なまずがいるのだ。琵琶湖に生息するという、謎のびわ湖大なまず。ネス湖のネッシーではないが、私はこの響きに何かしら太古の神秘のようなものを感じ取っていたのだ。

きっと、度胆を抜かれるようなヤツに違いない。ネッシーまではいかないにしても、5メートル、10メートル、いや20メートルぐらいあったらどうしよう。水族館にいるぐらいなんだから、危険はないんだろうな。なまずだからたぶん、おとなしいとは思うけれど、餌と間違えられて食べられたら嫌だ。

"現代の驚異！　23歳の男性、大なまずの餌食!!"とか、明日の朝刊に出たら恥ずかしい。そんな死に方、絶対にしたくない。

私の胸は期待と不安で高鳴っていたのである。

私は、象が入るくらいのでっかい水槽を探してキョロキョロしていたのだが、そんなものどこにもない。一個あったが、エイやらマグロやらがうじょうじょ群れを成して泳いでいる。

うーむ、ない、ない、ない、ない。あ、あった……なんじゃ、こりゃ？　「大なまず」と汚く書かれた、小さな水槽が視界に入る。

……わかってるよ。こいつ、大馬鹿ヤローだなと思っているんでしょ。その通りだよ。全長20メートルのなまずなんて、いるわけないんだよ。なまずが人間を一飲みにできるなんてありえないんだよ。ただ、いたらいいなー、なんて夢を見ていただけなんだよ。

というわけで、大なまずはわずか全長1メートル足らず。まあ、普通のなまずに比べりゃ確かに大きいよな。大なまずというネーミングで勝手に巨大なまずを想像していた私が一方的に悪かったんだよな。

でも、なまずってなぜか昔から好きなんだよなー。魚のくせに魚らしくないし、ごそごそ動き回らないでじっとしているし、あのドテッ！とした面構え。貫禄あるよなー。さらに、なまずという響きが、もうピッタリ。まさにこの魚のためにあるような名前。

地震を予知できるっていうのも凄い。ある地震研究所では、本当になまずを使って研究しているってんだから本物である。これだけなまずが好きなんで、期待を裏切られてもさほどショックはなかった。それより、久しぶりになまずと会えたので嬉しかった。

しかし、大なまずと聞いて巨大なまずを想像するなんて、我ながらホント、ゲームのやり過ぎだと思う。もう、なんでもかんでもモンスターにしてしまうのは病気だな。

だけどさ、そういうのってロマンがあると思う。ネッシーだって、雪男だって、結局はそうでしょ。太古の名残りというか。決して科学では解明できないものが、もっとあってもいい。昔の人が考え出した妖怪だって、そういうロマンから生まれたものは相当ある。これだけ科学が進歩すると、20メートルの巨大なまずには、きっと出会えないんだろうな。

なんて、感傷に浸っている場合ではない。会えない？　結構。会えなきゃ作っちまえばいいんだよ、早い話が。

私がマッド・サイエンティストだったら、バイオテクノロジーを駆使して巨大なまずや巨大もぐらを作っては楽しんでいただろう。『ウルトラQ』を実体験するようで気持ちいいぞ。

しかし、科学と数学の成績に問題のあった私に、できることではない。そこでだ、ゲームに登場させるんですよ、ゲームに。

残念ながら巨大なまずにお目にかかれなかった私は、『抜忍伝説』に琵琶湖大なまずを登場させた。ここに登場する大なまずは、すげぇデカいんだぞ——。優に20メートルはある。私の想像していた大なまずが、ここにいるわけだ。うーん、満足。

さらに私は、その後『BURAI』というゲームにも大なまずを登場させた。もう、好き勝手し放題。趣味に走っている。

でも、いいのだ。問題は、いかにうまくゲームに絡ませるかだ。それさえ押さえておけば、何をしたっていいのだ。それが、ゲームデザイナーに与えられた数少ない特権なのだ！

イラスト／滑子堂本舗

テクノロジー流行通信

最終回

広がるスティルビデオの世界

by 阿木二百

スティルビデオは、広告等で一般にスチルビデオと言っているが、ここでは、私のワガママを許してもらってスティルビデオに統一したい。

というわけで、テクノロジー流行通信の栄誉ある最終回は、現在のアナログ式ビデオを駆逐してもおかしくない、スティルビデオのお話だよ。

静止画のビデオだから

まず、スティルビデオの由来だが、スティルとはStill、つまり"静止画、静物画"のことなのである。

映画のシーンを紹介するスチール写真なんてのもあるが、あれは"鉄の写真"ではなく、映画の動きを止めた写真、という意味なのである。

そういうわけで、スティルビデオというのは、"静止画ビデオ"のことなのである。

ここで頭のいい読者なら、普通にビデオを流して、ポーズをかけてそれを撮影しても同じだろう、と思うだろう。

でも、それはちょっと違うんだな。で、どこがどう違うかを、説明してみよう。

デジタル記録だから

普通のビデオは、ダビングすると画質が劣化するけど、あれは、アナログ方式の記録方式を採っているのが最大の原因だ。

ビデオばかりではなく、普通のオーディオテープやレコードも同じ方式なのだ。

でも、デジタル記録方式を採用したＣＤは、マスターレコーディング（レコードやＣＤの元になる録音）がデジタルで行われていれば、その音を忠実に再生することができる。

デジタル方式では、データをある固定的な数値に当てはめ、その数値を使って、間接的なデータのやり取りを行うため、ノイズ等の影響を受けにくくなっているのである。

同様に、画像記録にデジタル方式を採用したスティルビデオは、コピーしても画像の劣化がない。

（ただし、スティルビデオのビデオポートから出ている信号は、普通のアナログのビデオ信号なので、これを使ってダビングすれば、当然画像は劣化する）

ディスクメディアだから

普通のビデオは、テープというメディアを使っているが、スティルビデオの場合は、２インチのフロッピーディスクである。

その容量は、ビデオ画像にして、ノーマルモードで50フレーム、高画質像モードで25フレームだ。

ディスクタイプのメディアのメリットは、何といってもランダムアクセス（任意部分の呼び出し）が自由だということだろう。

テープ状のメディアは、データがシーケンシャル（一次元的）に並んでいるので、任意の部分を瞬時に呼び出すことは不可能だ。

また、撮影中にディスクが足りなくなっても、不要なフレームを消してしまえば、大事なシーンを撮影できるというわけだ。

２インチディスクのコンパクト性については、今さら述べることもないと思うが、VHS-Cや８㎜ビデオがいくら小さいといっても、やっぱりかなわないのである。

さらに、２インチディスクのメリットは、コンピュータやワープロとの互換性をもてるということで、インターフェイスさえ用意されれば、スティルビデオの画像をそのまま画面に取り込んで、処理するということも可能なのだ（今のところビデオ信号を介して行う必要がある）。

メガドライブのディスクだって、ディスクを媒体とする意味では、その仲間に加わる資格は充分にあるのだ（もっともメガドラのディスクは発売未定だが）。

ビデオもデジタル化する!?

しかし、何だかんだと言っても、ビデオは動画を扱っているから、やっぱり大変だろうな。その点スティル画は、静止画だけだから楽でいいよな。

なんていうつぶやき（誰がつぶやいているのだろう）が聞こえそうだけど、最近では、音データを入れられるスティルビデオも登場した。

今後は、動画のビデオもデジタル化されていくだろう。すでに業務用のビデオは、デジタル化されつつあるし、量産化や価格面での問題がクリアされれば、ＣＤのように、あっという間に普及してしまうかもしれない。

とはいえ、今のスティルビデオが、すぐになくなってしまうというのではなく、ビデオカメラが普及しても、相変わらず35㎜フィルムのカメラが人気があるように、動画を扱うデジタルビデオとスティルビデオは、共存共栄していくことになるだろう、と思うのだ。

テクノロジーの進歩とは、そういうものだ。

●

みなさんにご愛読いただいたテクノロジー流行通信ですが、次回より、近未来に必ず登場するだろうと予想されるエレクトロニクス関連のニューハード（ゲームマシンを含む）の話をお届けする、新コーナーにモデルチェンジします。

どうかお楽しみに。

「こんなゲーセンタイプのゲームばかり作っているから、メガドラはなかなか普及しないんだ」なんて言いそうだ。でも、そうじゃないことはユーザーであるみんなはよくわかっているよね。
　つまり、メガドラとファミコンとは、それぞれ進化の方向が違う運命にあるメディアなんだ。メガドラ陣営は、その展開次第ではスーファミ陣営と十分互角に共存できるんだ。そのことを、ユーザーも参入メーカーもここで再認識してほしいというのが、僕の本音なんだ。

メガドラが三国志時代に果たす役割とは？

　では、どうして僕がそんなことを言うのかといえば、各陣営が共存できたら、その恩恵は間違いなくユーザーに戻ってくるから、ということなんだ。
　まず、メガドラがここまで活躍しなければ、スーファミは当分発売されなかったに違いない。ここ数年アメリカ市場で商売をしてきたファミコン陣営に、このまま日本市場を放っておいたらヤバイ！と思わせた功績は大きいはずだ。
　それから、新しいソフトメーカーが成長しやすい環境を作り出したことも評価できる。
　例えば、今やアメリカで大変注目されているテクノソフト。パソコンのソフトメーカーとしては古参だが、メガドラ参入によって大きな成長の足がかりをつかんだといえる。ファミコンやPCエンジンに参入していたら、果たしてここまで短期間で実力を発揮するチャンスを得られたかどうか。
　こうしたメリットは、ゆくゆく全てユーザーにはね返ってくるんだ。
　だから、先入観や雑誌の情報に惑わされることなく、よいものは評価し、悪いものは批判するという土壌（文化）を、ユーザーである我々が築いていかなければならないんだ。
　聞くところによると、アメリカではマスメディアの弊害が少なく、ユーザー側にも自分で評価するという土壌があるため、メディアに対する先入観がネックにならず、メガドラが売れまくっているようだ。
　ある意味で、こういう市場のあり方は自然の姿なんだけど、悲しいかな、日本の場合はこうはいかない……。

セガの課題をずばり言おう！

　最後に、これまでの話を踏まえつつ、メガドラを引っ張っていくセガの課題をズバリ言おう。
　16ビットによる競争の時代が、そう遠くないうちに到来することは間違いない。その際セガに認識してほしいのは、セガのゲームは、スーファミとは一線を画した個性を有しているがゆえに、固定的なファン層（タイガースファンに近い気質）をもっているということだ。
　しかし、残念ながらセガには、こうしたファンの声に素直に耳を傾け、ゲームに反映させていこうという姿勢があまりにも乏しすぎる。今、メガドラユーザーが何を求めているのかを理解していないと思わざるを得ない。
　例えば、自社ゲームに限って言えば、なぜ『アウトラン』は発売されないんだろう。マークIIIの同名ゲームはもどきゲームであって、あのゲーセンで感動した『アウトラン』ではない。メガドラというメディアを使って、今一度しっかりとしたものを出してほしいというユーザーの願いは、残念ながら実現する気配もない。移植路線にしても、なぜ『ギャラクシーフォース』より『DJボーイ』が先なんだろう。疑問は尽きない。
　そこで結論だ。
　優れた素材を持ちながら、戦略がないゆえに爆発力をもたないセガ。それを仕方がないと耐えているばかりが能ではない。我々ユーザーの声をしっかりと伝えることによって、状況をいい方向に変えていこうじゃないか！
　最後に、短い間だったけど、愛読してくれてありがとうございました。この間たくさんの手紙をもらったけど、名前を全て紹介できず申し訳ありませんでした。多分、私が怠け者でない限り、新しい連載で再びみんなとお会いできると思います。
　それでは、その時までひとまずバイバイ。

TVゲーム業界三国志

最終回　ジャムおじさんはこう考える

文／ジャムおじさん（サラリーマンゲーム評論家）　イラスト／近藤ゆたか

三国志時代の本番を迎えて

いよいよこの「TVゲーム業界三国志」も最終回。しかしながら、本当の三国志はメガドラが100万台を突破する、まさにこれからが本番。

幸いにして、メガドラ陣営の表情は明るい。これから春先にかけてサードパーティーも増えていくようだし。何たって一番うれしいのは、ユーザーがやっと満足のいくソフトを手にできる状況になってきたってこと。

思い起こせば、この三国志の連載がスタートした当初は、本当に悲惨だった。月にソフトが1本出るか出ないかというなかで、「いったい何のためにメガドラを買ったんだろう？」

と思うユーザーの気持ちが手に取るようにわかったものだ。

しかし、年末以降状況は変わりつつある。ジャムおじさん宛にくるみんなからの手紙にも、

「これまでメガドラをばかにしていたファミコンやPCエンジンのユーザーである友達が、メガドラが欲しいと言い始めていて、胸がすく思いです」

といったたぐいの内容のものが多い。

まぁ正直言って、何かとばかにされながらもグッと耐え、メガドラ一筋できたユーザー諸君が、こうした気持ちになるのはよくわかるよ。でもね、これでざまぁみろなんて思っちゃーいけないんだ。

そこでなんだけど、最後に、ジャムおじさんがこの連載を通じて何をみんなに言いたかったのか、連載を始めた理由と、今後のTVゲーム業界でメガドラが果たす役割について、期待と批判を込めたメッセージを送りたい。これは、ある意味でメガドラに絶望している松山君の質問に対する、僕の回答でもあるんだよね。

連載を始めた理由とは？

まず、ここで僕の立場を明らかにしておきたい。

僕は、セガの信奉者でも昔からのファンでもない。持っているメディアは、ファミコン、PCエンジン、メガドラ、X68000。ごく普通のゲームフリークなんだ。だから、もちろんドラクエシリーズ大好き、任天堂の『ファミコンウォーズ』にも結構ハマったりしている。職業もTVゲーム業界とは全く関係ない。ただ、友人はたくさんいるけどね。

そんな僕がこの連載を始めたきっかけは、2～3年かけてTVゲーム業界を調査していたことにある。そのずっと前からこの業界の将来性に注目していたってわけ。

そして、どうもおかしい業界だなと思い始めた。というのは、ファミコンでなければゲームでないという雰囲気が、業界に蔓延していたんだ。

僕は、何を隠そう、こういう状況を煽ったのはファミコン雑誌に他ならないと思っている。一見ユーザーの立場に立っていそうで、実はソフトメーカーの利益を最優先していたと思うんだ。情報誌による情報操作が、自分でゲームの善し悪しを判断できないユーザーを少なからず生んだことは、紛れもない事実だ。

僕に言わせれば、ユーザーの立場で有益な情報提供に徹しているのは、現状では「ファミコン必勝本」（JICC出版局）だけなんじゃないかな。ファミコン雑誌でありながらやたらとPCエンジンをベタほめすると思ったら、実は今度PCエンジンの月刊誌を創刊するとか、そういった部類の雑誌が多いと思うんだ。

こうした状況が、このTVゲーム業界の活性化を遅らせ、日本でゲームソフト業界が伸び悩みつつある大きな要因になっていると思うわけ。

そこで、何よりもソフトメーカーの意識改革を進めるには、ユーザーがしっかりした考え方を持つことが重要だと考えて、ソフトの善し悪しを決めるのは自分なんだよ、違う見方もあるんだよということを、メガドラを材料にして伝えたかったんだ。

そういう点では、メガドラは本当に好材料なんだ。例えば『スーパー忍』は、ファミコン陣営のソフトメーカーの経営者にすれば、

サウンド倶楽部　島津泰彦　VOL.6

コンサーバティブ・ロックの海あるいは90年代豪華客船主義原論

音楽が停止している。

新しいものが何もない。昔から持っているディスクを聴いていれば満足できるから、新譜なんて買う気がしない。

●

速度が上がっている。

あらゆる種類の情報交換と知的生産がセミオートマティックになっているので、世界はあたかも神の見えざる足が、アクセルペダルを踏み続けているかのように加速している。

●

情報は物質化することによって、速度を失うように見える。ビットの結晶が、ひとりひとりの部屋に降り積もっている。例えば、大量の情報がＣＤという形に失速して、あふれかえっている。もう見るのも嫌だ。

幸運にも物質化を逃れた情報は、微小な振動としてエントロピーだけを残す。物質もいずれは同じ道を歩むのだから、過程が短縮されただけ意識せずにすむだけありがたい。例えば、バリエーション豊かなＢＧＭとしてのＦＭステーションなどはこちらのタイプ。

●

音楽が変わるにはテクノロジーの革新が必要だという。なるほど、ピアノ、エレクトリックギター、コンピュータ。新しいテクノロジーによって新しい音楽が生まれてきたのは事実のようだ。

ピアノは何百年も昔の発明だし、エレクトリックギターが登場した頃は、まだ生まれていなかったけれど、コンピュータによる革新は、僕もすぐ近くで目撃した。1980年代、楽器も演奏も録音もまるで違うものに変わっていった。

●

けれども、このころ変化が止まってしまった。

ロックは保守化、ファッション化するばかりだし、仮装大賞みたいなイカ天なんか見るくらいなら、マイアミバイスの再放送を見た方がいい。

●

「コンピュータの次に音楽を変えるのは超伝導だ」と細野晴臣は言う。コンピュータに匹敵するくらいの大きな技術革新というと、やっぱり超伝導かな、っていうことになる。納得できる意見だ。

その超伝導って、実用化までにはまだまだ時間がかかるだろうから、ひょっとしたら90年代は音楽にとっては暗黒時代になるのかもしれないね。

全休符、フェルマータ。

●

なるほど、それでロックシーンは保守化しているのか、と納得がいく。新しいものはどのみち作れないのだから、古いままにとどまるしかない。転がろうと思っても、前から転がり続けている人たちがいるわけで、仕方がないからファッションにでも凝ろうか、ということになる。

●

こういう仕組みがカッチリでき上がってしまっているのに、ハートだとかメッセージだとかっていうのは、何だか嘘に聞こえる。結局壁を壊したのは、ロックじゃなくて経済だったのだから。

●

じゃあ、どうしたらいいの？　やっぱり部屋に閉じこもってゲームにのめり込んでいるのが一番の90年代スタイルなんだろうか……。なにしろcreate するほどの余地がどこにも残されていないのだから。何をやっても〈ありきたり〉になってしまう時代。

●

答えは……。

きっと自分で〈ありきたり〉を楽しめるようになればいいのだろう。もう誰かに立場を説明したりする必要はないのだから。

誰も君のやっていることに興味を抱いたりはしない。その代わり理由も口実も必要ないのだ。

●

すなわち、次の港に着くまでは、何も変わらない。けれどもこの船は豪華客船なのだ。必要な娯楽は何でもそろっている。退屈している必要はない。決して船酔いなどしないように、注意深く船旅を楽しもう。

それが始まったばかりの90年代に、うまく対処するためのスタイルだ。

Bon voyage！　デカダンの海を泳いでいこう。

コンピュータ・ビートへのファーストステップ！

ドクターリズムDR-550

Winkみたいなユーロポップや T Mネットワークみたいなコンピュータサウンドをやってみたい、でもシーケンサーの使い方なんてわからないし……、と路頭に迷っている(?)人にうれしいニュース。ローランドからドクター・リズム・シリーズのニューアイテム、DR-550が登場した。

PCM 音源のリズム楽器を48種類内蔵していて(な、なんと知る人ぞ知るTR-808 の音までサンプリングされているではないか！)、最大1280小節の連続演奏が可能だから、学園祭レベルのパフォーマンスには十分な機能をもっているといえそう。

コンピュータサウンドの基本ともいえるジャストビートを生み出すには、絶対にリズムマシンが必要だ。それがこんなに手軽な値段で手に入るのだから、もうドラマーなんていらない……などと過激なことを言ってはいけないが、作曲や練習に便利なのは保証モノ。

電池でも動いてMIDI IN付き、たったの32,000円となれば、ハイコストパフォーマンスだ！

(発売／BOSS／発売中)

HARD レビュー REVIEW

CD レビュー REVIEW

ゲームボーイは手に入りにくいがCDは手に入るぞ！

GAME BOY MUSIC- G.S.M NINTENDO2

ポニーキャニオン／3月21日発売／CD、カセット：2,500円(税込)

●

任天堂の代表的なゲームボーイの作品、『スーパーマリオランド』『テトリス』『ゴルフ』『ソーラーストライカー』のサウンド集がこの「GAME BOY MUSIC」だ。

なかでも『テトリス』は、初期出荷バージョンの幻の「TYPE A」まで収められていて、マニア心をそそる構成になっている。

もちろん、全13曲の凝ったアレンジバージョンのオンパレードは、リスナーを決して飽きさせないだろう。

それにしても、このディスクに限らず、ゲームミュージックのアレンジバージョンというものがひとつの転機にきていることは、確かだ。

89年度アーケードゲームのベストミュージックだ！

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

ポニーキャニオン／3月21日発売／CD、カセット：2,500円(税込)

●

月刊「ゲーメスト」は、毎年ベストアーケードゲームを選んでいるが、昨年度のミュージック部門のベスト10、しかもそのハイライトシーンを集めた豪華版の登場だ。

▲ゲームボーイミュージック　▲ゲームミュージック・ベスト・オブ・ジ・イヤー1989

収録ゲームは、『ワルキューレの伝説』『ダライアスII』『ストライダー飛竜』『ナイトストライカー』『ターボアウトラン』『大魔界村』等全10曲。セガ、ナムコ、タイトー、カプコンの'89年の力作を、心ゆくまで堪能してくれ。

ソル・ビアンカは美人の海賊5人がヒロインの物語

ソル・ビアンカ サウンドトラック 黄金の宇宙船

ポリドール／5月発売予定／CD：2,920円、CT：2,560円(税込)

●

「ソル・ビアンカ（SOL・BIANKA)」は、ビデオ、CD、CD-S(シングル／NAOの歌う「負けないで」)、LD、ゲーム（PCエンジンのCD-ROM版で、3月30日にNCSより発売される）等でメディアミックスを試みた題材である。

舞台となるのは、人類が宇宙時代を迎えた銀河歴2395年。銀河系F-63構成域に属するトゥレスの総統バトロスは、銀河系征服の野望に燃え、かつての同盟惑星ウノを裏切り、そして征服した。そんな時代、5人の宇宙海賊の美女が乗るソル・ビアンカ号は、戦火をくぐり抜け、自由に宇宙を飛び回っていた……。

という展開のお話だが、ビデオのCDは、オーソドックスなシンセを多用したサウンドになっている。

ビデオのほうは、本誌のP57を読んでほしい。

◀ソル・ビアンカ

Hidenori Takahashi

The Nostalgic Game Graffti VOL.2

歴史の流れとともにゲーム界の本流から去っていった、いわくありげなゲーム達。遠い記憶を呼び覚まし、ノスタルジックゲームに光を当てる！

さて、当コラムの連載第１回目は、新潟の月岡ランドを通して〝ノスタルジックゲーム〃の概要を説明するといった内容だった。

そう、失敗に終わったあの第１回である。十数年ぶりに月岡ランドを訪ねてみたものの、成果は巨大ガチャポン２台を発見したのみという悲惨さだった。大相撲でいうなら初日、プロ野球でいうなら開幕第１戦を落としたっていうワケだ。

で、今回は連載第１回の汚名を返上すべく、このコラムのアウトラインをキチンと説明することに渾身(こんしん)の力を注ごう。

今回、とりあえずノスタルジックゲームの分類表を作成した。今後、この項目に従って、ノスタルジックゲームを分類し、フロッピーディスクに入力し、データを永久保存していく。

分類表にある通り、ノスタルジックゲームは、10種類に分けられる。では、この10種類の項目を掘り下げて見ていこう。

ノスタルジックゲーム分類表

1. 射的
2. メダルゲーム
3. 乗り物
4. キャラクターガチャポン
5. スポーツゲーム
6. パチンコタイプ
7. ドライブゲーム
8. コリントタイプ
9. 10円玉使用モノ
10. その他

1・射的

項目No.1は、射的ゲーム。写真を掲載した**FBI-GUN**のようにきょう体に必ず拳銃あるいはライフルが付いていてゲーム内容が銃をぶっぱなすものであれば、射的に分類される。

このFBI-GUNは、建物の窓に映った人影を時間内にどれだけ多く打ち倒せるか、という射的ゲームのオーソドックスなスタイルを踏襲したものだ。アメリカのギャング映画をホーフツさせる画面に見とれ、ついTVのアンタッチャブルのメロディを口ずさんでしまったほどである。

2・メダルゲーム

デパートの屋上にあるプレイランドには、おそらく、メダルを使用するゲームが１つや２つ置いてあるはずだ。ここで間違えては、いけないのは、ゲームセンターに置いてあるダービーやポーカー、ブラックジャックといった類のゲームではなく、メダルもしくは10円玉を投入する数当てゲームだ。サンプルとして掲載した**ピカデリーサーカス**（洒落たネーミングですな）のようなルーレットタイプのものは、亜種亜流が、たいへん多い。だが、このピカデリーサーカスは、僕が、子供のころからあったものと変わらない古典的ともいえる代物だ。盤面もシンプルで好感がもてる。長生きしてくださいと祈らずにはいられない。

3・乗り物

乗り物の項目は、さらに２つのタイプに分類することができる。どちらも、基本的に乗り物に〝乗る〃という行為そのものをゲーム性として打ち出しているが、その形態の違いってわけ。

まず、台に固定されているタイプ。これは、サンプルの**海のパトロール号**などが、それに当たる。

もう１つは、豆自動車とよばれる自走する小さい自動車。これもデパートの屋上とか遊園地でおなじみのヤツだ。ただし、この豆自動車は、雨や雪に弱い。天候が悪いとすぐかたづけられてしまうので注意。ついでに、もう一つ言っておくと、体の大きい人は、乗らない方が無難である。身長178cm、75kgの僕が試乗しようとしたら、係員に大人に、乗るな!!と言われた。体の大小に関わらず10歳を過ぎたら乗らない方がいいと思う。

4・キャラクターガチャポン

前回紹介したタイプの物件。えっ、何？前回読んでない？立ち読みしないで、きちんと買って!!要するにガチャポンの装置自体がキャラクターの姿をしている代物だ。第１回目に登場した**ウルトラマン**の写真をもう一度掲載しておく。

キャラクターガチャポンは、デパートなどの屋上より遊園地や観光地に多い。このウルトラマンは、新潟の月岡ランドで発見し撮影したものだが、同タイプのものが、浅草松屋の屋上にもあった。しかし、キャラクターガチャポンは、その後の調べによると、多くのノスタルジックゲームに比べ急速にこの世から姿を消しつつある。読者諸氏の報告が急がれるところだ。

5・スポーツゲーム

ここで言うスポーツゲームとは、サンプルとして掲載した**カッパKO**のように己(おのれ)の体を動かすことで楽しさを得るゲームのこととする。一種の体感ゲームですな。ノスタルジックゲームの世界では、このスポーツゲームが一大勢力をもっている。その中でも特にカッパKOのようにボールをぶつける、いわゆる〝ぶつけもの〟は、数が多い。

6・パチンコタイプ

現在のパチンコ台は、もちろんすべて電動。読者諸氏は、御存知ないかもしれないが、昔は、１発ずつ玉を手で弾く手動のパチンコ台であった。電動の台は、確かに楽になったけれど、手動式のあの玉を送り出す感触が今のパチンコにはない。と、いうのは、オールドパチンコファンの嘆きのコメントである。

パチンコ台の大技術革新の犠牲となり消え去った手打ちの部品を使っているのが、このパチンコタイプのノスタルジックゲーム。**紅白玉入れ**のようにパチンコ玉状のものを弾いて遊ぶタイプのゲームである。

7・ドライブゲーム

１の射的と同じく分類のしかたが安易である。ハンドルが、きょう体にくっついていて、メカ作動のクルマを運転する。サンプルであげた**ミニドライブ**は、代表的なドライブゲームである。いずれ、こういったドライブゲームを誌上で徹底分析するつもりだ。

8・コリントタイプ

コリントとは、現在のピンボールの原型に当たるゲーム。フリッパーの付いていないピンボールっていった感じがしないではないが、コリントタイプは、コリント本来の原型をほとんどとどめていないほどバリエーションが多い。時間をかけて追求してみたいタイプのノスタルジックゲームだ。

9・10円玉使用モノ

サンプルにあげた**ホップステップジャンプ**（無茶苦茶なネーミングである）を見てもらうとだいたい理解してもらえると思う。自ら投入した10円玉が、主役となって動きまわりゲームが行われる。

10・その他

今まで、紹介したどのタイプにも当てはまらないノスタルジックゲーム。

以上、ノスタルジックゲームとはどのようなものであるか、というコトを説明した。読者諸氏のノスタルジックゲームの報告を待っている。また、このコラムに対する鋭い意見を待っている。だけど、鋭いって言ってもカミソリなんて送ってくんなよナ!!

■宛　先
〒102
東京都千代田区九段南2−3−26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク
BEEP／メガドライブ
ノスタルジックゲーム係まで

新装開店なったビデオコーナー"熱熱ビデオCLUB"。どっかで見たよーなタイトルだって？ Don't mind／さて、1回目のテーマは、映画監督ブライアン・デ・パルマ。あのマイケル・J・フォックス主演の問題作『カジュアリティーズ』も現在上映中。これは必読//

今月のテーマ

映像の魔術師ブライアン・デ・パルマ監督作品を振り返る

今回は、映像の魔術師ブライアン・デ・パルマの作品を集めてみた。デ・パルマとは、いったいどんな監督なのだろうか。

まず、彼は大のヒッチコック・フリークスである。そのため、彼の作品にはヒッチコックの影響が至るところに色濃く見られ、実際にヒッチコック作品を下敷きにしたものもある。

例えば『めまい』を下敷きにした『愛のメモリー』『ボディーダブル』。『サイコ』を下敷きにした『殺しのドレス』など。今回紹介する作品のなかにも、ヒッチコック的な要素が見え隠れしている。

しかし、だからといって決して物真似などではない。ヒッチコックから受けたものを基盤に、デ・パルマ独特の世界を作り上げているのだ。

デ・パルマには、お得意の手法がいくつかある。

その一つが1シーンをいくつかに分割することだ。それによって、違った場所で同時進行している事柄を一遍に見せたり、様々な人間の視点を同時に映し出したりする。

そして、忘れてはならないのが、幻想的なスローモーションである。彼はスローモーション一つで、幸福な場面、悲しみにくれる場面、人が殺害される場面など、あらゆる場面を見事に表現することができるのだ。

もちろん、この他にもまだまだあるが、それは実際にビデオを観てのお楽しみ。

ファントム・オブ・パラダイス

監督／ブライアン・デ・パルマ　出演／ウィリアム・フィンリー　ポール・ウィリアムス　ジェシカ・ハーパー　時間／92分　発売元／CBS／FOXビデオ

かの名作『オペラ座の怪人』の舞台を現代の商魂たくましいロック・ミュージック界に置き換えたという異色作である。

レコード業界において富と名声を欲しいままにする大プロデューサー、スワン。彼はふとしたことから、売れない作曲家ウィンスロー・リーチの〝ファウスト〟を題材としたロック交響詩を耳にする。これはヒットするとにらんだスワンは、リーチを騙して楽譜を巻き上げたうえ、麻薬所持の濡れ衣を着せ、刑務所に入れてしまう。やっとの思いで刑務所を脱走したリーチはスワンに復讐しようと彼のレコード会社に乗りこむが、そこで事故に会い、醜い顔になる。

その後新聞では、リーチは警官に撃たれて死んだと報道されたのだが、以来、仮面の怪人が、スワンの経営する劇場〝パラダイス〟に出没するようになった。

キャリー

監督／ブライアン・デ・パルマ　出演／シシー・スペイセク　パイパー・ローリー　エイミー・アービング　原作／スティーブン・キング　時間／76分　発売元／ワーナー・ホームビデオ

テレキネシスを持つ少女キャリーは、狂信的な母親におびやかされ、常におどおどした暗い表情をしていた。そのため、ハイスクールではイジメの恰好のえじきとなった。

ある日の体育授業終了後、シャワーを浴びている最中に、キャリーは遅い初潮を迎える。しかし、彼女にはそれが理解できなかった。性的なものを一切拒絶する母親によって、そういった知識を教えられることがなかったのだ。

彼女は戸惑い、狂ったように同級生達に助けを求めるが、からかわれるだけ。そして、その場に駆けつけた体育教師がキャリー以外の生徒達に罰を言い渡したことから、1人の生徒がキャリーを逆恨みし、悪質ないたずらを仕掛けてしまう。

そこで、ついにキャリーの怒りは爆発し、テレキネシスによる恐ろしい殺戮が始まった……。

アンタッチャブル

監督／ブライアン・デ・パルマ　出演／ケビン・コスナー　ショーン・コネリー　チャールズ・M・スミス　アンディ・ガルシア　ロバート・デ・ニーロ　時間／120分　発売元／CICビクター

舞台は'34年、腐敗した暗黒街シカゴ。新任の財務官エリオット・ネスは、禁酒法下にもかかわらず、酒造販売によって不当な利益を得ているギャングのボス、アル・カポネの調査に乗り出した。だが、最初の手入れで失敗し、警察署内の笑い者に。

意気消沈した彼だったが、ギャングの抗争の犠牲になった子供の母親に会ったことから、改めて正義のために闘う決意をする。そして、街中で知り合った警官マローン、警察学校の新人ストーン、財務官ウォレスを仲間に加え、買収に応じないグループを作った。彼等は〝アンタッチャブル〟と呼ばれた。

彼等は酒の取り引き現場を押さえ、証拠となる帳簿を手中にした。これではカポネも黙っていない。ウォレスを殺し、マローンまでも手にかけてしまう。残された2人は怒りに燃え、新たな作戦に乗り出した。

大ひ魔人・映倫斎活動の

●ビデオ何とでも言うちゃる●

by
映倫斎活動&佳丈祐子

映　えー、うぉっほん。今回からレイアウトも新しくなって、いささか緊張気味の映倫斎活動である。

祐　同じく、佳丈祐子でーす。

映　何が同じくだ。ちっとも緊張しとらんじゃないか。

祐　これでも緊張してるんですよ。それより、ブライアン・デ・パルマ監督の特集ということですが、まず、どれからいきますか？

映　年代順に、『ファントム・オブ・パラダイス』から、いこう。これはアボリアッツ国際ファンタスティック映画祭でグランプリを受賞した作品だ。一見『オペラ座の怪人』のリメイクのようだが、まったく異質なものになっている。

祐　そうですね。少しだけロック・ミュージカル仕立てになっていて、不気味なストーリーなのに妙にノリがよかったりして。

映　そうそう、あのノリのよい音楽は、すべてスワン役のポール・ウィリアムスが担当しているんだ。

祐　え、そうなんですか？　スワン役はハマってましたけど、音楽までハマってて、すごいですね。コンサートの場面なんて、劇中の観客と一緒になって乗ってしまいました。でも、シンガーが殺されたところは怖かったけど。

映　ああ、観客がショーの一部と勘違いして盛り上がってしまうのが怖いな。デ・パルマは、ああいう不気味な演出がいいね。得意の画面分割とスローモーションもふんだんに使っていたし。

祐　幻想的なのが、いいですよね。

映　よし、このへんで『キャリー』にいこう。これまたアボリアッツでグランプリを受賞した作品だ。面白いことに主演のシシー・スペイセクは『ファントム・オブ・パラダイス』で美術を担当していたらしい。

祐　ええ／　どういうことですか？

映　要するに役者じゃなかったんだろうな。ま、当時26歳なのに、ちゃんと高校生に見えたんだから素質は充分だったわけだ。

祐　ええ、念動力を使うとこなんて、大迫力でした。

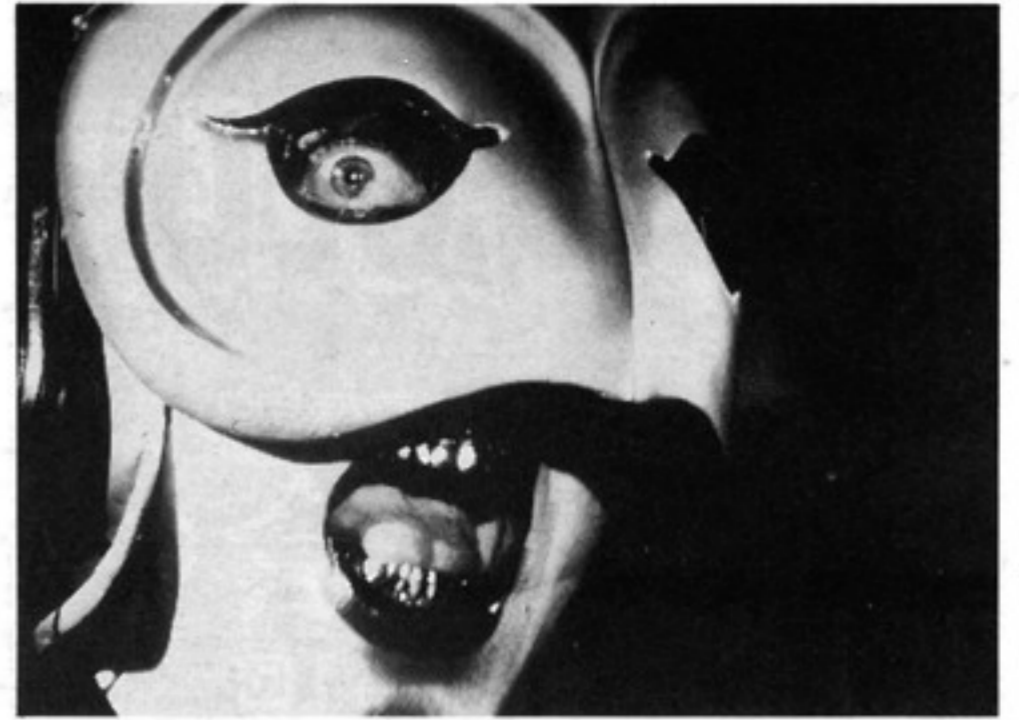
映　スペイセクの演技も然る事ながら、母親役のパイパー・ローリーも凄まじかったな。包丁をかざして追っかけてくる姿なんて、『サイコ』を思い出させる。このへんがデ・パルマらしいな。

祐　では、そろそろ『アンタッチャブル』のほうに。

映　これは、あまりにもメジャーなのでページもないことだし、多くは語るまい。

祐　え、手抜き／

映　それでは皆のもの、また来月お会いしよう。

祐　……。

「ファントム・オブ・パラダイス」　醜くゆがんだ顔を無気味な仮面で隠し、復讐に燃えるウィンスロー・リーチ。ギラリと光る目と唇、そして異様な歯が、人間離れした表情を作り出す。

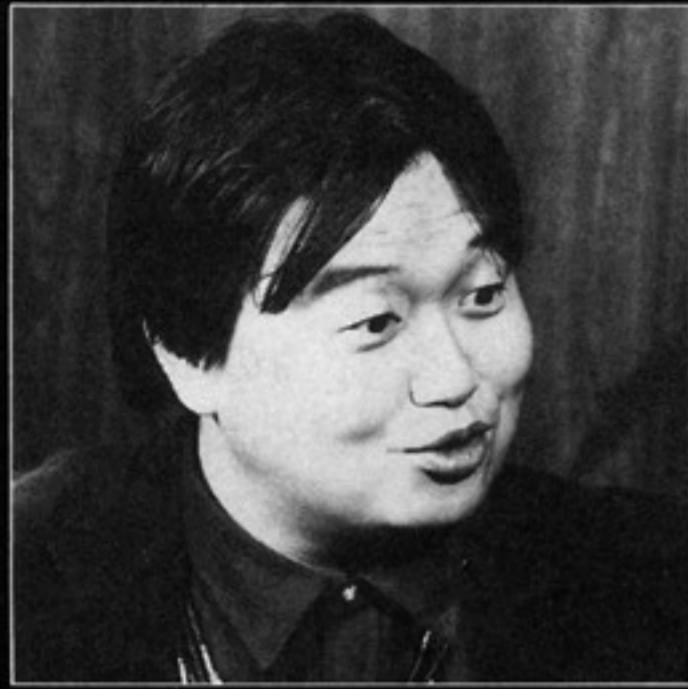
「キャリー」　主役のシシー・スペイセクが、実はこのとき26歳だったというから驚き／　ラストシーンまで目が離せない怖さがたまらない。

「アンタッチャブル」　30代以上で知らない人はないという名作。今どき古いアメリカのギャング映画なんて……と思うなかれ。

番外編

飯島健男の

この人に会いたい！

第1回
ゲスト／岡田斗司夫氏

映画はテレビ！映画館で観るなんて邪道ですよ

(岡田談)

とにかく、じっとしてないのである。陽気である。部屋に入るなり「お茶は冷いのにしてください」である。くったくないのである（おかげで自販機までウーロン茶を買いに走った㊟である)。――それがついつい伝染るんです！

バカなアメ公にウケそうなお下劣が好き

飯島　思い出に残る映画っていうと、どういったものですかねぇ？

岡田　そら、やっぱり自分で作った映画ですよ。

飯島　『オネアミスの翼』？

岡田　いやいや、プロとして最初に作った『王立宇宙軍』。

他にはジョン・ランディスとか、ズッカー兄弟なんかが好きで。

飯島　わぁ！　『ケンタッキー・フライド・ムービー』とか『フライング・ハイ』とか、ああいう？

岡田　あのバカバカしさがたまらない！　面白いのかくだらないのかよくわからないギャグセンス！ほとんどハズしてるのがイイですね。あのシラっとした瞬間が、またイイんですよ！

飯島　じゃ、モンティ・パイソンなんか好きでしょ？

岡田　うーん……、ちょっと品があってイヤですね(大真面目)。

飯島　けっこう下品ですよ。

岡田　いや、なんとなく頭が良さそうでしょ。

飯島　ああ、あのイギリス人的なウイットみたいなのがね。

岡田　そうそう！　僕は、いかにもバカなアメ公にウケそうなお下劣が好きなんです(笑)。

飯島　ヘンな趣味……。まともなのはないんですか？

岡田　やっぱ『ジョーズ』です！今も鑑として観てますよ。

飯島　『ジョーズ』といえば、今度スピルバーグと黒沢明が組んでやる『ドリームズ』、どうです？

岡田　アレは老後の楽しみで作るにはピッタリの映画ですわ。

だいたい、黒沢の映画にはロクな印象がないですからねぇ。

飯島　何を観たんですか？

岡田　『乱』と『影武者』しか観たことないんですよ。

飯島　うわっ！　それじゃ無理もないわ。どっちもサイテーだもん。でも、それで決めちゃカワイソー。

岡田　あの人はカラーだとダメなんですよ。白黒のときはよかったんでしょうけど。ほとんど“ウルトラQ”（㊢注・テレビ番組。次コーナーの映画とは違います！）と言われていますね。

映画の字幕はダメ吹替えが好きなんです

飯島　邦画は観ないんですか？僕はあんまり好きじゃないけど。暗いでしょう？　唐突に愛を語り出したりするし。

岡田　そういえば観ませんね。

でも、洋画って普通は字幕で観るでしょ。僕は字幕がダメ。

飯島　面倒くさい？

岡田　いや、吹替えが好きなんで

すよ。映画館じゃなくて、テレビで吹替えで観るのがイイんです！

飯島　……っとに、ヘンなの。あ、でも『ケンタッキー～』なんて、字幕読みながら観たって面白くないだろーなー。

岡田　でしょう？

飯島　そうだ、吹替え版のアレ！『こいさんマン』が観たい！　コロッケが声を使い分けて、1人でいろんなモノ真似をしてるんだ。ビデオで出てるらしいよ。

岡田　そりゃ面白そうだ！

飯島　ところでビデオとかLDはどんなの持ってるんですか？

岡田　今注文してるのが『アマデウス』。映画館で観たときは、こんなの二度と観るかっ！と思ったんだけど、徐々に好きになってきて。やっぱアレ、よかったよ。

飯島　節操ないねぇ。

岡田　好きなのはね、まずお金がかかってないとダメ、巨額のね。低予算映画って嫌いですねぇ。

飯島　よく言うよ。ジョン・ランディスなんて、金かかってないじゃない。

岡田　だからLDは持ってない！

飯島　買うのは金かかってるヤツなんだ。

岡田　そうそう。だからランディス買うなら『大逆転』を買おうと思ってるんです。『ブルース・ブラザース』はお金かかってるけど、LDは出てないし。でも、ビデオは持ってますよ。

淀川先生の話を聞いて、CFが入ったカット版を観る

岡田　でもやっぱり、映画はテレビで観るもんだと思いません？映画館で観るのは邪道だと思うんですけど(笑)。

飯島　何ですか、それは？

岡田　いやぁ、淀川先生のお話を聞いて、間にCFが入って、吹替えでカット版を観るのが正しい映画の見方でしょう。これぞ、醍醐味！　で、よっぽどイイ、1,600円払ってもイイってときにポーンと映画館に飛び込む。コレですよ。

そして映画によって一緒に行く友達を切り換える。

飯島　それは僕も思うけど。これはアイツと行っても面白くないなぁ、とか。

岡田　文句を凄く言う奴は、そいつが面白い文句を言いそうな映画に誘うとかね。

……僕ねぇ、今の嫁さんと大学時代からつき合ってたんだけど、バカだから『スペース・サタン』を一緒に観に行くという大胆なことをしちゃったんですよ。

飯島　あれ、SFホラーだよね？

岡田　そうそう。あわや、我々の仲はピンチになりました(笑)。

あれがダメな映画なんだ。

飯島　でも、役者はわけもわからず凄かったよね。カーク・ダグラスとか。

岡田　で、『エイリアン』のセットを使ったっていう。そんなモンをウリにするなんて安物映画に決まってる、なんちゅうことにも気がつかなくて(笑)。あれを観るような素直な人は、騙されて『ディープスターシックス』なんてのを観に行っちゃうんですよ。

Toshio Okada PROFILE

アニメ、ビデオなどの製作会社、㈱ガイナックスの代表取締役社長。ガイナックスは、'84年12月25日にプロ入り(それまではアマチュアで〝DAICONフィルム〟の名称で活躍)を果たし、「王立宇宙軍」「トップをねらえ！」等の映画を生んでいる。この4月からはNHKで「ふしぎの海のナディア」がオン・エアされる。若き映像集団の総帥として超多忙な毎日。

『タワーリング～』で感動した奴はアニメやSFに走る

飯島　子供の頃、最初に心に残った映画ってなんですか？

岡田　『大巨獣ガッパ』ですね。

飯島　（爆笑）だからだよ！　だから歪んでるんだよ!!

岡田　あと『クレイジーだよラスベガス』とか、あのテの。

飯島　僕も昔好んで親に連れて行ってもらったのが『コント55号』シリーズ。

岡田　どわーっ！　世代の違いですねー。僕はその頃から日本のコメディが苦手になったんです。その後のドリフターズなんて、もうバカバカしくて見れなかった。

飯島　だってそれまでが、嫌なのに泣きながら親父に連れて行かれた『兵隊やくざ』シリーズ。

岡田　うはは！　羨ましい、それ。

飯島　『コント～』を観たときは、映画って幸せなんだなーって。

岡田　うちはね、高校くらいまで家族揃って映画を観に行くという不気味なことをやってたんですよ。

で、高2のときに『ジョーズ』を観に行ったんです。えらく気に入りましてね。そしたら親父が僕を喜ばせようと思って、「ふっふっふ、お前のために前売券を買ってきた。次の日曜は『オルカ』を観に行こう」（大爆笑）

このショック！　二番煎じにうちは弱いんですよ。『ポセイドンアドベンチャー2』！とか。1回当たると、同じようなのに3回くらい連れて行かれましたね。

飯島　家族揃って観て感動したのは『タワーリング・インフェルノ』だな。で、喜んでたら、次の日曜に連れて行かれたのが『日本沈没』。ほとんど映画っていうものに疑問を感じてしまったね(笑)。

岡田　うちの会社にも結構いますよ。初めて観て感動したのが『タワー～』だったって奴。こういう人間はね、映画にある種ヘンなものを求め出すんですねぇ(笑)。

これは鉄則です。もう、ゲームとかSFに走り出すのが、手に取るようにわかる！

応募総数3，500通から抽選で選ばれた200名が集った、2月17日の特撮スタジオ一般公開。子供から大人までファン層は広い。

懐かしくなんかない「ウルトラQ」

BY みうらじゅん（イラストレーター）

僕の人生は“怪獣・ロック・お笑い”の3本柱で成り立っている。

ローリング・ストーンズの曲を聴いて“懐かしい”と感じる人は、もうロックの世界からリタイアした人である。ベートーベンやモーツァルトを聴いて“懐かしい”という人がいないように、サティスファクションも不滅である。

あの「ウルトラQ」が、映画で復活する／と聞きつけた僕は、さっそく特撮風景の公開日に『ウルトラQザ・ムービー　星の伝説』のスタジオを見学させてもらうことにした。

何しろ「ウルトラQ」は、一度たりとも見逃したことがなかった。僕の人生に、大きな大きな影響を与えたウルトラ・シリーズの原点／　今、ビデオで観ても何一つ“懐かしい”感じがしない、不滅の怪獣・SF作品シリーズ／

「ウルトラQ」はまた、多くの怪獣モノがもつ“お子様”イメージのないシリーズだ。

セブン以降——これはゴジラ・シリーズにも言えることだが——“怪獣イコールお子様モノ”という傾向が強まって、安直なパターンの繰り返しに陥った。

でも、子供はいつだってちょっとオトナのニオイの映画が観たいんだ。本当は「マタンゴ」や「ガス人間1号」が観たいんだ。僕の中で「ゴジラの息子」はもう既に“懐かしい”が、1作目の「ゴジラ」や「モスラ対ゴジラ」に“懐かしさ”なんて全然ない／

——今、我々を取り巻く自然界の一部が不思議な身動きを始めようとしています。そうです。ここは全てのバランスが崩れた、恐るべき世界なのです。これから30分、あなたの目はあなたの身体を離れて、この不思議な時間の中に入っていくのです——

オープニングに流れる石坂浩二のこのナレーションには、今もドキドキする。テーマ曲、そして何よりストーリーにも、怖いほどの迫力がある。

さてスタジオに入って、怪獣より、特撮風景より驚いたことは、当日の司会があの一平だったことだ。佐原健二扮する万城目淳の相棒、戸川一平（西条康彦氏）／　テレビで見ていた当時のイメージと全く同じ西条氏が、そこにいた。彼はこの映画にも出演されるらしい。やはり怪獣映画といえど、役者は重要なポイント。実相寺監督、大木特技監督の采配がみものだ。

僕は“懐かしく”ならない映画を期待している／

24年前の戸川一平役、西条安彦さんと。司会進行を中断させてまで撮った感激の1枚。“ウルトラ遮光メガネ”がお似合いの2人。

古代神獣“薙羅”は体長50m、体重3万1千t。足は原寸大／

真弓がもつ姿は土偶。かなり小さめ。

松竹系で4／14より劇場公開

昭和41年に放映され、平均視聴率31.2%を記録した「ウルトラQ」をベースに、この映画は生まれた。

ストーリーは全く新しいオリジナルで、自然破壊を繰り返す人類への戒めをテーマにしている。

ストーリー

古代史スペシャル番組を取材中の浜野が、乱開発や史跡の観光地化に疑問を感じ姿を消した。「竜宮城へ行く。自分は海女族の子孫だから……」の言葉を残して。

淳、由利子、一平は、捜索のため竜宮島へ渡る。そこで「浜野さんを捜さないで」という不思議な女性・真弓に出会った。立ち向かう淳に、真弓は土偶に変身して超速海水弾を発射…………。

●原著作 ㈱円谷プロダクション
●提携 ㈱セガ・エンタープライゼス 松竹㈱ ㈱東北新社 円谷映像㈱
●スタッフ 監督／実相寺昭雄 特技監督／大木淳吉 脚本／佐々木守 製作／円谷粲
●キャスト 万城目淳＝柴俊夫 江戸川由利子＝荻野目慶子 戸川一平＝風見しんご 星野真弓＝高樹澪 浜野啓史＝堀内正美 一の谷博士＝中山仁 山根報道部長＝寺田農 ナレーション＝石坂浩二

どんなチームワークを見せてくれるか楽しみだ。

ぴーぷる らんど

♪ダイヤモンドだね、アア～♪

べろべろ

ゲームソフト テストレビュー

●『ゴールデンアックス』が発売されると聞いた時、本当にうれしかった。敵キャラの凝り方、豊富な種類の魔法、ドラゴンにまたがって火を吹かせる攻撃法など、大胆な発想が、私にとっては『大魔界村』以来のACTだった。

しかし、メガドライブなら、もっと完璧に移植してほしかった。タイトル画面はよかったが、ゲーム中のキャラの動きがおかしい。それはキャラの地面の色使いのせいだと思う。キャラと歩いているように見えないのだ。まるでムーンウォークでもしているような不自然さが感じられる。あとコントローラーの操作方法が、簡単になりすぎているため、このゲーム本来の“剣でグサグサ切り裂いて、剣の柄で叩いて最後に蹴飛ばす”というアクションが、飛び蹴りだけに簡単に取って変わってしまっている。このへんが私には残念なところだ。

（神奈川県・自称評論家・15歳）

●『フォゴットンワールズ』にはそれほど期待はしてなかった。どうせ『スーパーハングオン』のようにグラフィックだけがよくて、中身がイマイチのゲームだと思っていた。しかし、やってみると、なんとあのビデオゲーム版の『ロストワールド』に近いデキではないか。回転などの動きもよくできてるし、サウンドも結構いいのだ。ただちょっと簡単すぎるのが問題か。でも、お買い得であることは間違いなしだ。完全移植でなくても、それなりに遊べるような移植をしてくれれば、いいと思う。

（宮崎県・小坂隆二・16歳）

●ゲーセンに『TATSUJIN』が出た時、久々の超ハードSHTっていうことで、かなりの大金をつぎ込んだ。あのむちゃくちゃな難易度に打ちのめされて、結局全面クリアをあきらめてしまった。だからメガドラでこれが出ると聞いた時は、好きなだけタダでできる／と大いに期待したのだ。そして今、発売されてやってみると、たしかにすごい。難易度もハードにすれば、ゲーセンと同じだし、またイージにすれば誰でも楽しめる。グラフィックもいいデキだ。しかし、物足りないものが1つある。難易度に耐えることのできるジョイスティックだ。早く発売してほしい／

（千葉県・渕矢勝美・20歳）

▲ビデオゲームをメガドラに移植するうえで、容量の大きさを考えると、何を取って何を捨てるかが、一番の問題になる。グラフィックが多少見劣りしても、操作性を含めた動きがちゃんと移植されていることが、ACT、SHTの移植のポイントではないかな。あと難易度も家庭用ということを考えると、イージランクのものは必要だ。ちなみにセガからメガドラ対応のジョイスティックが夏頃までには発売される予定なので、SHTファンはもうしばらく待て。

●先日『ヴァーミリオン』をプレイしたが、1週間かからずに解いてしまった。謎らしい謎はないし、ダンジョンを歩き回っているだけの感じがして、ちょっと簡単すぎた。でも戦闘シーンのアクションはおもしろいし、簡単にレベルア

（福岡県・柳田和博・15歳）

ップできるので、初心者向けには最高だろう。イベントも次々と仕掛けられているので、飽きることがないし、サウンドとグラフィックのデキもいい。ただエンディングがイマイチだった。これからももっとRPGを出してほしいなぁ。

（三重県・雲切左門・16歳）

▲『ヴァーミリオン』に関しては、賛否両論あり。ただ開発スタッフの意図した、誰でもエンディングまで行けるRPG、というところは達成できてるのではないかな。さくさくとした爽快感は、なかなか気持ちよかったね。

●12月にメガドラソフトの発売ラッシュが続いたが、サウンド面について考えてみたい。『スーパー忍』は、古代祐三が担当しただけはあって、どれを聴いても力作揃い。特筆ものは「LONG DISTANCE」と「MY LOVER」。『TATSUJIN』はビデオゲームからの完全移植というわりには、サウンド面ではいまひとつ。リズムが早すぎるし、太鼓を叩いたような爆発音には疑問が残る。『ヴァーミリオン』、これはいい。BGMとしても十分楽しめるデキだ。特に「STATTS」「ERIAS」がいい。さすがSSTバンドだ。最後に『ゴールデンアックス』。シナリオに忠実な曲作り、という感じがする。平均点といったところか。私がこの中でも最高だと思うのは、何といっても『ヴァーミリオン』だ。

▲サウンドを含めた意見、感想もどしどし送ってくれ。

●『スーパー大戦略』の35種類のマップと数多くのユニット、あれは最高にいいね。ただ少しシナリオ的なものに欠けているので、そこを改良してほしい。ちゃんとしたシナリオを盛り込んだSLGをやりたい。例えば「真珠湾攻撃」とか、「ミッドウェー海戦」とか。あと時代設定を変えたものもほしいなぁ。

（熊本県・高杉晋作・11歳）

▲メガドラユーザーの年齢層拡大、特に30代以上のユーザーを増やすためには、SLGは必要なジャンルの一つだ。

（福岡県・園田武晴・18歳）

（東京都・魔亜牙裂斗・15歳）

（奈良県・森脇隆行・12歳）

ギョーカイに言いたい！

●電波新聞社に『スペースハリアー』を出してほしい。以下、移植に際しての条件を書きます。

①敵キャラを大きくする
②物体に影をつける
③視点移動に応じてキャラの見え方が変化する
④視点が上下に動く
⑤木の形をアーケードと同じに
⑥音声合成
⑦出現パターンをアーケードと同じに
⑧JETモード
⑨謎の飛行物体を入れる
⑩隠れメッセージ
⑪サウンドテスト
⑫レベルセレクト
⑬無制限コンティニュー

以上、よろしくお願いします。

（大阪府・桑野富夫・18歳）

▲電波新聞社の開発力なら、満足いくソフトが作れるでしょう。

●セガに『ファンタシースターIII』についての希望があります。それはグラフィックやシステムなどばかりに容量を使わないで、シナリオに力を入れてほしい、ということです。RPGの命は、ゲーム展開を含めたシナリオだと思います。ファミコンの『ファイナルファンタジーII』が、システムはあまりよくなかったのに、あれほどヒットしたのは、やっぱりしっかりしたシナリオがあるからです。だからセガにも、そんなRPGを作ってほしいのです。

（広島県・長野貴之・14歳）

▲正論だ。感情移入ができるようなRPGを作ってもらいたいものだ。

●セガの『ファンタシースターIII』について。『ファンタシースター』でウリの一つだった3Dダンジョンはやめてほしい。世の中には方向オンチの人がたくさんいるのです。それに小さな子供にはできないと思います。

（茨城県・峰順一・17歳）

▲心配するな。3Dダンジョンはないぞ。でも、確かに3Dダンジョンが苦手の人って、結構いるんだよね。

●セガに言いたい。マークIIIの『ファンタシースター』を再販売してほしい。このソフトは中古を含めて市場にはほとんどない。IIIが出る前に、それを出せば結構売れるのではないかと思う。『ファンタシースター』に限らず、名作のマークIIIのソフトは、再販売を希望します。

（東京都・トロリンのファン・22歳）

▲去年の今頃も『ファンタシースターII』が発売される直前で、同じ現象が見られた。確かに『ファンタシースター』はやってみたいよね。

●セガに言いたい。マイケル・ジャクソンの『ムーンウォーカー』が発売されるそうですね。できるなら発売が予定されているCD－ROMでマイケルの歌を聞きたいのですが。どうでしょうか。

（大阪府・通天閣祐司・16歳）

▲実は、このゲームの中には、マイケル・ジャクソンの歌が何曲か入っているらしいのだ。

●セガに言いたい。早くメガドラの参入メーカーをもっと発表してほしい。噂ではいろいろ聞くが、

(宮城県・ショック・16歳)

(福岡県・クロケット・♀)

歳以下だろう。30歳過ぎでも、ゲームに小遣いの大半をつぎ込んでいるのは、私ぐらいのものだろう。でもゲームに年は関係ないと思う。おもしろいものはおもしろい。はまったらなかなか抜けられないのだ。仕事のことなんか全て忘れて熱中する、こんな人間他にもいないかなあ。横でうちの奥さんがにらんでいます。ではまた。

(愛知県・出口洋介・35歳)

▲うちの編集長も35歳で、大のゲームファンである。きっと出口さんに負けないぐらい、ゲームに金をつぎ込んでいるはずだ。ちなみに奥さんもゲームに熱中しているそうだ。

あと、埼玉県の小林雅子さん、いつも変わらぬ御支援ありがとう。ところで御主人はゲームをやらないのですか？

●「BEEP／メガドライブ」2月号のP65の右上の写真を見てください。アイアンキングの後ろの木の幹に男の顔らしいものが写っているではありませんか。アイアンキングの目のところから右を見てみると、おわかりになると思います。

(富山県・ゴッドハンド・17歳)

▲うーむ、これはまさしく心霊写真のようだ。もし他に同じようなものがあったら送ってほしい。UFOの写真でも歓迎だ。

●「BEEP／メガドライブ」2月号の表紙の裏のページにある、セガの広告の『ファンタシースターII』の写真がおかしいのです。ダークファルスと戦っている時には、ネイはもうとっくの昔に死んでいるはずなのに、この写真ではユーシスといっしょに戦っているのです。これは絶対ヘンです。

(愛知県・斉藤仁志・12歳)

▲これも心霊写真か。ネイ、安らかに眠るのだ。南無阿弥陀仏、南無阿弥陀仏……。

本当のところは一体どうなっているの？　BEメガで、そこんところよろしく／

(東京都・板橋孝治・18歳)

▲確かに噂ではかなりのメーカーが参入を希望しているらしい。が、現段階では、残念ながら特に発表の予定はないのだ。

メガドラ ビンビントーク

●この間、私の友人T君のクラスで、数学の先生が授業が終わった時に、こう言ったそうです。

「来週から三角関係を勉強します。三角関係は難しいので予習してくるように」

どうもこの先生は三角関数と言うつもりだったらしいんですけど、何か別のことを考えていたんでしょうか。みんな爆笑し、それ以来その先生は、独身のせいか元気がないそうです。皆さん、この先生のことをどう思いますか？

(宮城県・ヨンダーフォース・♀)

▲あなたもそのうち三角関係で悩むことがあるでしょう。だから今のうちに、しっかり三角関係を学んでおきましょうね。

●私は35歳（3人の息子の父親）のメガドラファンです。そして、ゲーム誌の中でも数少ないメガドラ専門誌である「BEEP／メガドライブ」の大ファンである。1階で子供達がファミコンをピコピコやって、2階で私がメガドラをやっている。子供達はファミコンが大好きなようだが、私はすでに卒業して、上位機種であるメガドライブを楽しんでいる。グラフィック、サウンド、スピード、容量、すべてにGOOD。やはり大人向けのゲームマシンだ。読者の大半は20

(千葉県・小林貴洋・17歳)

(愛知県・石原義之・20歳)

2月号増刊冬号のゴメンナサイ

●P11の文章中にあるメガドラのZ80は2MHzではなく、4MHzです。

●P36の問題2のネオヅィードは、正しくはネオズィードです。

●P37の問題11のドラクマは、正しくはドグラバです。

●P37の問題12のバトルアンデスは、正しくはバルトアンデスです。

●P42の新作徹低マスターは、正しくは新作徹底マスターです。

●P69のメガドラ新作ソフトスケジュール表の中で、『エアダイバー』の発売日は3月9日、『アフターバーナーII』の発売日は3月20日です。

2月号「BEメガ読者プレゼント」当選者（敬称略）

①ズーム（3名）　広島県・下峠学　福島県・栗村実　愛知県・杉浦明弘
②ソーサリアン（3名）　千葉県・近松正　大阪府・北野育美　埼玉県・宮原隆之
③史上最大の倉庫番（3名）　埼玉県・竹内学　東京都・浅井章史　岡山県・内藤直樹
④不思議の国のアリスカレンダー（30名）　東京都・菊池潔　東京都・平松孝次　愛知県・斉場重男　栃木県・中沢守　奈良県・泰孝佳　大阪府・長谷川太志　新潟県・川上秀樹　神奈川県・神山聡彦　岩根勝洋　兵庫県・大釜圭輔　他20名
⑤ゆうゆカレンダー（50名）　大阪府・山本直樹　福島県・佐藤太一　埼玉県・上村明生　東京都・大塚隆幸　長野県・田中敏雄　兵庫県・谷口直哉　広島県・友重賢一　北海道・鮫島洋一　埼玉県・片桐亮一　埼玉県・榎田剛士　他40名
⑥ドラゴンクエストパーフェクトコレクション（2名）　大阪府・三木英司　福岡県・竹須誉志也
⑦ドラゴンクエストアイテム物語（2名）　静岡県・鈴木之久　奈良県・山本昇
⑧文庫版「ドラゴンギア」（2名）　兵庫県・田崎敬太　神奈川県・菊池孝
⑨文庫版「天空戦記シュラト修夜転生」（2名）　愛知県・庄司政史　東京都・森本準
⑩ゲーム大博覧会（20名）　大分県・西嶋満　鹿児島県・松本幹朗　栃木県・比嘉和泉　広島県・小金丸実　東京都・松橋祐司　秋田県・佐藤潤　三重県・小林正夫　北海道・柴田直樹　兵庫県・長谷川和広　富山県・榊原雅樹　他10名
⑪GS倶楽部（20名）　福島県・柴崎誠　埼玉県・嶋田孝之　広島県・北川英史　千葉県・松下直紀　福岡県・野口賢一　東京都・加瀬芳人　東京都・高橋吉彦　福島県・氏家陽　北海道・森越信之　山形県・堀智志　他10名

「JOYJOYテレホン本物のユカちゃんは誰だ」プレゼント当選者（敬称略）

★正しい答は、②番です。
愛知県・小林誠　東京都・山崎純　千葉県・石川章親　神奈川県・古川淳　山形県・田村大悟　三重県・谷奥達郎　宮城県・佐藤隆光　愛知県・田中厚三　静岡県・塚本雄浩　広島県・飛子満輝　埼玉県・奈良圭一　長崎県・吉川雄三　神奈川県・石橋智行　北海道・森糸美枝子　北海道・佐藤民子　大阪府・森本金義　東京都・麻健　静岡県・黒田達也　長野県・小平秀之　長野県・神谷峰男　静岡県・名倉康法　福岡県・秋広武志　千葉県・田村耕二　広島県・小出弘明　福岡県・中原隆　大分県・御手洗文男　岩手県・鈴木健二　千葉県・片山祥文　神奈川県・小塚哲郎　岡山県・岩波大地

（静岡県・べーかつ・15歳）

（北海道・忍・17歳）

（神奈川県・COM・18歳）

びーぷるランド4月号からの投稿は……

ゲーム言いたい放題

今までのゲームソフトテストレビューに代わるコーナーだ。メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言ってやれ！のコーナーだよ～ん。

メガドラユーザービンビントーク

ゲームに限らず、あなたの周りであったおもしろいこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、全てのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するように。

びーぷるランドへの投稿は……

〒102 東京都千代田区九段南2－3－26　井関ビル
（株）日本ソフトバンク「BEEP！メガドライブ」編集部（各コーナー名）係まで。
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。

大募集！
5月号(4月7日発売)より “メガドラ達人講座”開講、同時に “メガドラ裏技リーグ”開幕

来る4月7日発売の「BEEP！メガドライブ」5月号から、“メガドラ達人講座”が開講、それと同時に“メガドラ裏技リーグ”も開幕される。

“メガドラ達人講座”は、今まで発売されたメガドラのゲームの中でわからないところがあったら、それにズバリ答えてしまおう、というQ&Aのコーナーだ。読者のみんなから多くよせられたものを中心に選ぶので、これを機会にどんどんハガキに書いて送ってほしい。

もう1つの“メガドラ裏技リーグ”は、メガドラのゲームの裏技募集のコーナー。メジャーリーグを目指して、超裏技を発見してくれ。もちろん採用者には、ステキなプレゼントを用意している。裏技リーグシステムなどの詳しいことは、次号で紹介するぞ。

★応募方法は、下記の宛先までにハガキで送ること。自分の住所(電話番号も)、氏名、年齢は必ず明記。
宛先　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26　井関ビル
(株)日本ソフトバンク「BEEP！ メガドライブ編集部」(各コーナー名)係まで

メガドラ達人講座前夜祭

5月号から始まる“メガドラ達人講座”を祝して、ここに前夜祭を開催したい(後夜祭はないぞ)。今回は、「決定版／最新RPGガイド」(3月9日発売)でも一部掲載した『ヴァーミリオン』の達人講座を開こう。

Q アーネストの通行手形が手に入りません。ラフロスの村から、通行手形を持っている老人の家に行けるという情報は聞いて、くまなく捜してみましたが、見つかりません。どこにあるか教えてください。

A 通行手形がないとアーネストに入れず、ゲームが進まなくなってしまう。これは必須アイテムなのだ。通行手形を持っている老人の家は、ラフロスの村から行ける森の中にあるという。

目印はこの女。右の森に進むと、そのまま入れるぞ。そうすると老人の住む一軒家がある。

そうすると、まずラフロスの村の外にあると思ってしまうだろう。が、実は村の中から行ける場所にあるのだ。ラフロスの村に入ったら、まず右端の木々のところまで行き、右の方(森の中)に入っていけるところがあるか、進んで確かめてみよう。すると1カ所そのまま木々の中に入れる場所があるので、そのまま進めば、そこに老人の家があるぞ。

Q 最強の武器と言われている“ソード・オブ・ヴァーミリオン”が手に入りません。どこで手に入るか教えてください。

A これを取らずにゲームを終えてしまった人が多いと思う。でも、やっぱり気になるよね。

“ソード・オブ・ヴァーミリオン”は、ゲーム中盤のイーデンの町の道具屋が持っているんだ。この道具屋は、きたない壺とか、エッチな本とか、小型爆弾とかいったまったく使えないものを押し売りするところだ。ここで、何か1つを買って、ゲーム終盤のラグラッツの村にいる、主人公の父親にかつて仕えていた老人に、“ソード・オブ・ヴァーミリオン”の情報を聞こう。すると剣を持ちながら素性を偽っていた男に、主人公がどこかで会っているという。それから、急いでイーデンの道具屋のおやじに会えば、押し売りのことを謝って、“ソード・オブ・ヴァーミリオン”をくれるぞ。

(沖縄県・なぞの男X・16歳)

(東京都・あきゆきよしみ・20歳)
(静岡県・HID・♂)

(新潟県・KO・♂)

COME COME インフォメーション

日本全国、ハル・HARU・春。
コート脱ぎ捨て、きらめく街に宣戦布告！
オイシイ情報がキミのガイドだ。

ソフエルから100名にプレゼント！『タイタン』オリジナル・テレカ

『TITAN／タイタン』をご存知かな？　'88年にフランスで生まれ、欧米で発売されるやいなや空前の人気を博したパソコン用のアクションゲームだ。日本では既に富士通がFM-TOWNS用に移植している。

その『タイタン』が、今年8月ソフエルからファミコン用のゲーム（ROM・¥5,900・税別）として発売されることが決定。つまり今回の「オリジナル・テレカ」プレゼントは、その発売記念キャンペーンというわけ。メガドラユーザー諸君もどしどし応募していいぞ！

そこで、もらっちゃおう！と思ったキミ。ファミコンは持ってなくても、どんなゲームかな……と、興味くらいは持ってくれただろうね？

というわけで、ありていにいえば、8方向にスクロールするブロック崩しに、パズルと迷路をミックスしたリアルタイムアクション――なんだけど、わかるかな？

つまり、基本的にはブロック崩し。画面中の点在するブロックを全て破壊するか、"EXIT"までボールを移動させれば面クリアだ。ただし、ラケットかボールが敵ブロックに触ったらアウト。画面は全部で80面！　迷路もどき面あり、パズル要素たっぷり面ありで、うれしいことにパスワード・コンティニューもあり！　どうだ!?

テレカが当たったら、『タイタン』の方も絶対買ってくれよ！　ってなわけで、送り先はこちら。ハガキに住所、氏名、年齢、そして「雑誌17659-3」と明記するのをお忘れなく！　締切は4月30日（当日消印有効）。

▼送り先
〒101 千代田区外神田3-11-2 ロックビル ㈱ソフエル「タイタンプレゼント」係

読者プレゼントもあるぞ！続々登場！ドラクエ・アイテム

●『マンガ・ドラゴンクエストへの道』

『ドラゴンクエストIV』が発売されて20日あまり。既に全シナリオを終えたという声も聞かれるようになった。まだ手に入らず、悔しい思いをしている人も多いというのに、運がいいというか、執念というか……。

で、その怪物ゲームの第1作が生まれるまでを描いたのが、この『マンガ・ドラゴンクエストへの道』。ファミコン初のRPGを制作したスタッフの苦労話が、マンガで読めてしまうのだ。

これがまた感動の嵐！　堀井雄二・中村光一・すぎやまこういち・鳥山明といったお馴染みの面々が、いかにドラクエに賭けたかを切々と訴えるストーリーに、ジ〜ン。思わずもらい泣き。

全てがノンフィクションとは言わないまでも、ここまで泣かせるマンガはスゴイ！　ドラクエに限らず、ゲームができるまでには多かれ少なかれ、こういうドラマがあるんだろうなぁ……などと素直に納得してしまうのだ。遊ぶ側としては、面白ければいいんだけど。

で、ドラクエの偉いところは、ホントに面白いからその苦労話が美しいわけで。そんじょそこらじゃ真似のできないマンガだと思うよ。読んでみるべし。

そこで、監修・石ノ森章太郎、作画・滝沢ひろゆき（石森プロ）のこのマンガを、2名にプレゼント。読者プレゼントのページを見てね。

▼エニックス刊　A5版　定価／¥880（税込）

●『精霊ルビス伝説』全3巻

"ロト伝説に遙か先立つ遠きいにしえの時代、少女はこの時、まだ、神ではなかった……"

ドラゴンクエスト小説シリーズ第3弾は、精霊神ルビスのお話。

▼エニックス刊　四六版（豪華上製本）　定価／各¥880（税込）
著者／久美沙織　イラスト／いのまたむつみ

3月26日 新宿に集まれ！ファルコム・フェスティバル'90

日本ファルコムが、初の大イベントを3月26日、新宿ルミネホールACTで開催する。午後4時〜6時まで、みんなで参加しよう！

イベントの内容は次のとおり。

●"ミス・リリア"グランプリ決定　書類選考をパスした10名のなかから『Ys』でお馴染みの"リリア"を決定。グランプリに輝いた"ミス・リリア"には、賞金50万円と、キングレコードからアイドルとしてデビューという副賞も。

また準グランプリには、賞金10万円と、副賞としてPCエンジン+CD-ROM²を。そのうえ、その推薦者にも賞品が盛り沢山！

●J.D.K.バンド／スペシャル・ライヴ　ゲームミュージック・ファンには見逃せないJ.D.K.バンドのライヴだ。ナマの音を楽しもう！

●うきうき！ワイワイ！ゲーム大会　どんなゲームが出てくるかは、当日参加してのお楽しみ。スタッフも今、その計画に異様に盛り上がってるらしいぞ。アッと驚くプレゼントもいっぱい！

●「イース」O.V.A　16ミリ映画上映会　超話題作アニメ版「イース」を大スクリーンと大音響で上映。この日のために"序章"と"ハダルの章"を特別編集。映画化される日も近いと噂のアニメだ。

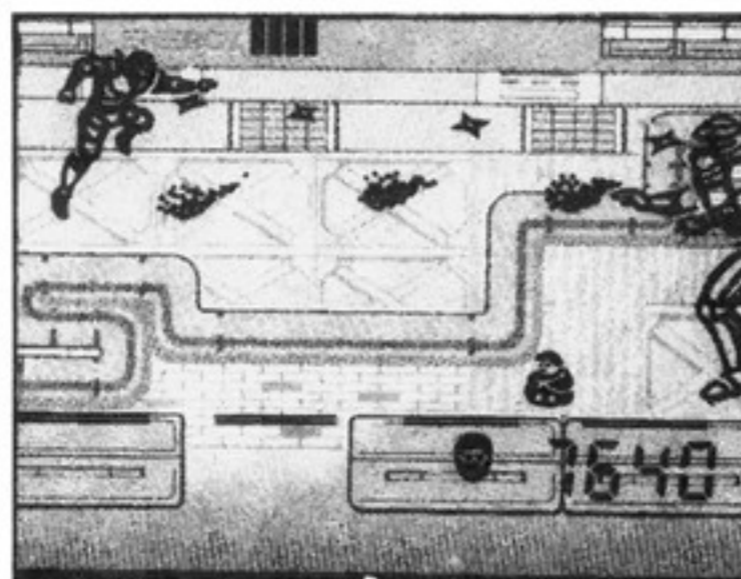
▼問い合わせ　キングレコード　ファルコム・フェスティバル係
TEL　03-945-2122

ゲームビジョン新作登場！
『シノビ』もいいけどスポーツもね

今年も続々登場する「ゲームビジョン」。メガドラなんかばっかりやっていると、容量の小さいゲームって子供だましなんて侮ってしまいがちだけど、これがなかなか侮れないのだ。

ゲーセンの興奮そのまま……といったら褒め過ぎだけど、かなりいい感じ。音も凝っているぞ。

そしてもう一つ、マニアのコレクション熱をオーバーヒートさせている「まじかるハット／Q合体ペタモ」の新作も登場。

"いいオトナが……"と笑うなかれ。こんなに楽しいもの、子供だけに遊ばせておくのはもったいない／　なにしろ、接着剤なしで組み立てOK。しかもパーツ交換・合体でニューモンスターも作れる。プラモデルの虜になっていた昔(?)を思い出しながら、創作意欲をかき立てよう。

「シノビ」の画面

ゲームビジョンに新作続々／

「ゲームビジョン」　各¥3,800

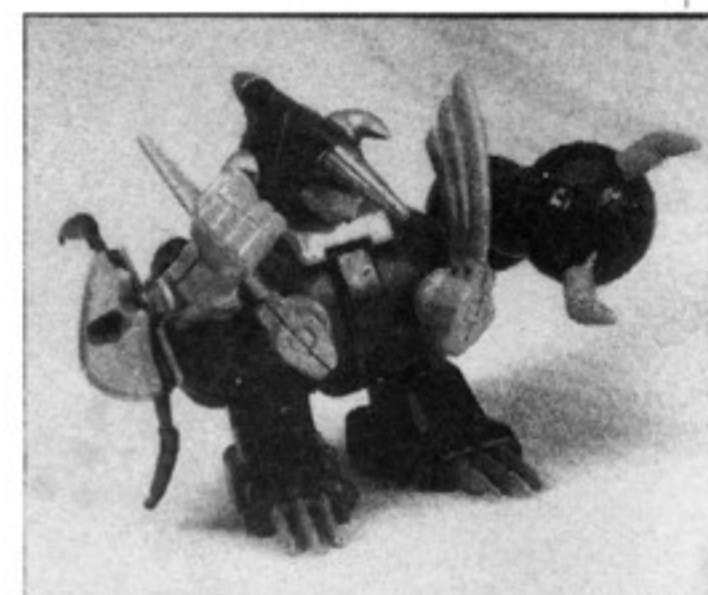
●シノビ（4月発売予定）　横スクロールの忍者アクションゲーム。巨大なボスキャラの強さに圧倒されそう／

●ヘヴィーバレル（4月発売予定）　縦スクロールのシューティングゲーム。3種類の武器を持ち替えて敵基地を破壊しろ／　リアルな銃声が興奮もの。

「同　スポーツ」　各¥2,800

●ベースボール　モタモタしないスピード感たっぷりの本格野球。

●サッカー　縦スクロールの実戦派。

●スキートシュート　反射神経と的確な判断が必要。縦横無尽に飛び交うクレーを撃ち落とせ／

Q合体ペタモの"Σ・ガイヤー"の勇姿だぞ／

「Q合体ペタモ」　各¥800

G・コンガーBM

W・イーグラーBM

Σ・ガイヤー（4月発売予定）

ムーンギルダー（4月発売予定）

マルチメディアで展開！
アニメ「ソル・ビアンカ」

「ソル・ビアンカ」より　バトロス皇帝見参／

ビデオのコーナー"熱熱ビデオCLUB"でも紹介している「ソル・ビアンカ」。

実はゲームやCDはもちろん、小説、ゲームブックなどの関連商品も今後続々登場する。

各々の発売日程、価格（全て税別）等は以下のとおり。

▼ビデオ（ポニーキャニオン販売）3/21発売 VHS/β ¥11,000 S-VHS ¥12,000 ▼LD（同）4/4発売 ¥6,000 ▼CD（日本コロムビア/サントラ）発売中 ¥2,920 ▼CDシングル（同/主題歌）発売中　¥910 ▼CT（同/サントラ）発売中 ¥2,560 ▼ゲーム/PCエンジンCD-ROM²（NCS）3月発売予定 ¥6,200 ▼CD（ポリドール/ゲームミュージック）3月発売予定 ¥2,920 ▼CT（同/同）3月発売予定 ¥2,560（同/同）▼小説（角川書店）近日発売 ▼ゲームブック（同）近日発売 ▼ビジュアルムック（同）近日発売

この春、サイトロンが動き出す
ネットとフェアがオイシイぞ！

●ゲームミュージック専用ボード

FM東京が運営する"FM-Pネット"に、サイトロンの「ゲームミュージックファクトリー」が設立された。家で小さくなっているパソコンを、通信で生きかえらせよう／

入会案内希望者は、62円切手を貼った送信用の封筒を同封して、封書で下記まで送ってくれ。

▲送り先　〒102 千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン映像制作事業部　サイトロン「FM-Pネット」係

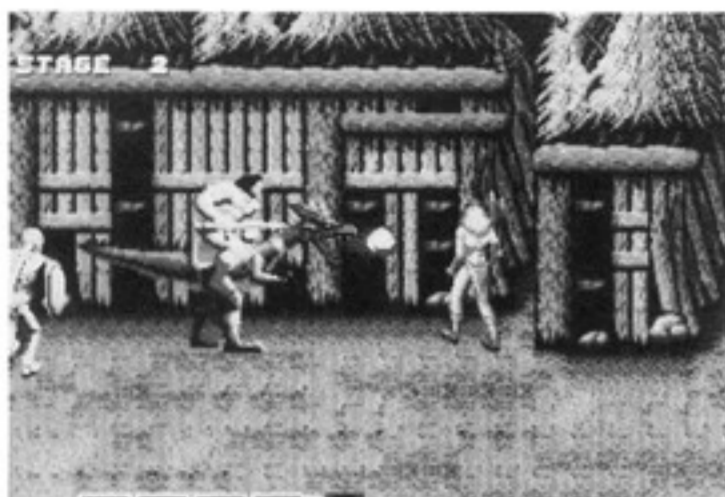
●サイトロンレーベルフェア

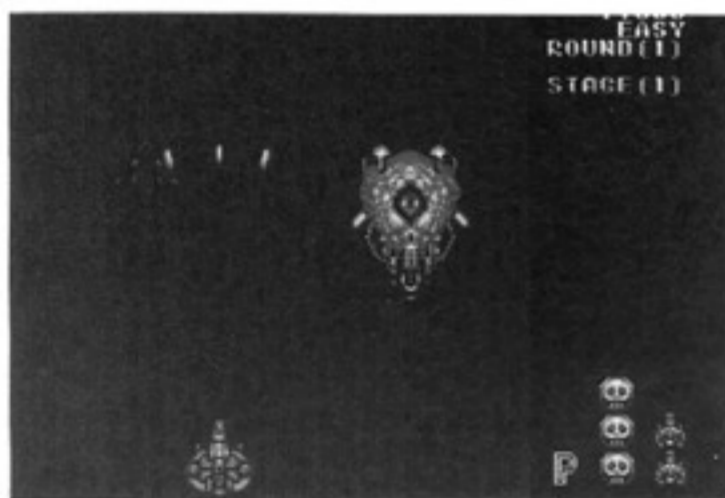
全国指定のレコード店で、3月21日まで「サイトロンレーベルフェア」が開催されている。サイトロン商品（CD、ビデオ、LD、CD、LP）が全て揃うというから、要チェック／

なお、期間中に購入すればオリジナルのカンペンケースがもらえるぞ／

「BEメガ」データーランド

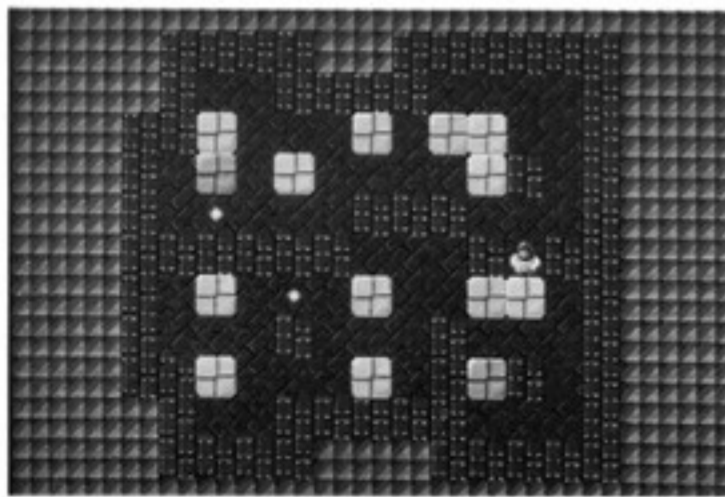
メガドラソフト売り上げベスト5

1 ゴールデンアックス

予想外（？）の大ヒット。ビデオゲームと変わらぬハデな演出とアクションが受けた。

2 TATSUJIN

ゲーセンで大ヒットした東亜プランの超難易度SHTの移植版。イージモードも付いてるぞ。

3 スーパー忍

今まで発売されたものの続編パワーアップバージョン。絵、音ともに評価は高い。

4 史上最大の倉庫番

オリジナルから10年あまり。ついに250面の史上最大の倉庫番が出た。エディットモードあり。

6 ヴァーミリオン

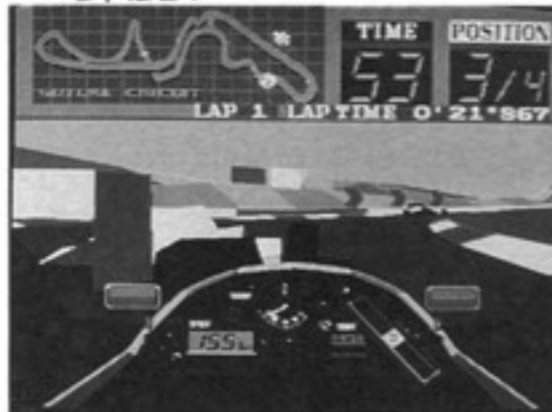
今までのものとは一味違った体感スタッフ制作のRPG。サクサク進むのが気持ちよい。

順位	傾向	ゲームソフト名	価格(円)
1		ゴールデンアックス——セガ/'89年12月23日発売/ACT	6,000
2	↑	TATSUJIN——セガ/'89年12月9日発売/SHT	5,500
3		スーパー忍——セガ/'89年12月2日発売/ACT	6,000
4	★	史上最大の倉庫番——メサイヤ(NCS)/1月30日発売/PUZ	5,200
5	↓	ヴァーミリオン——セガ/'89年12月16日発売/ARPG	8,500

★協力店 ●西武百貨店（東京・池袋） ●阪急百貨店（大阪・梅田） ●ヤマギワホビーショップ（東京・神田） ●博品館（東京・銀座） 集計期間は1月1〜31日まで。

※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

人気ビデオゲームベスト5

1 ウイニングラン 鈴鹿グランプリ

人気上昇中のこのゲーム。大きな規模の大会をやってもらいたいな。

2 スーパーモナコグランプリ

メガドライブに移植が決まり、現在開発中。どこまで完璧に移植できるか、楽しみだ。

3 テトリス

いまだゲーセンで大人気のゲーム。はやくメガドラにも移植してほしいんだけど……。

順位	ゲーム名	メーカー名
1	ウイニングラン 鈴鹿グランプリ	ナムコ
2	スーパーモナコグランプリ	セガ
3	テトリス	セガ
4	ファイナルファイト	カプコン
5	SCI	タイトー

★協力店 ●キャンディー東花店 ●プレイシティーキャロット ●J&B神田 ●GF渋谷 ●ニュー光 ●ウィルトーク・ロサ

読者が選んだ

待望の新作ゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	ポイント
1	時の継承者ファンタシースターIII セガ/4月下旬発売予定/RPG	163
2	アフターバーナーII 電波新聞社/3月20日発売/SHT	103
3	サンダーフォースIII テクノソフト/6月上旬発売予定/SHT	44
4	スーパーモナコグランプリ セガ/6月発売予定/RAC	36
5	エアーダイバー アスミック/3月9日発売/SHT	35
6	ニュージーランドストーリー タイトー/3月3日発売/ACT	23
7	重装機兵レイノス メサイヤ(NCS)/7月16日発売/SHT	20
8	機動警察パトレイバー セガ/5月発売予定/ADG	19
9	フェリオス ナムコ/5月発売予定/SHT	18
10	TEL・TELスタジアム サン電子/7月発売予定/SPT	11

メガドラに移植してほしいゲームベスト10

順位	ゲームソフト名	メーカー名	ポイント
1	グラディウスIII	コナミ	95
2	R-TYPEII	アイレム	58
3	ワルキューレの伝説	ナムコ	43
4	グラディウスII	コナミ	42
5	ダライアスII	タイトー	30
8	天地を喰らう	カプコン	29
5	テトリス	セガ	28
4	グラディウス	コナミ	27
9	ファイナルファイト	カプコン	25
10	エリア88	カプコン	21

※ポイントは「BEEP!メガドライブ」2月号増刊愛読者ハガキ500枚のアンケートを集計したものです。

メガドラ新作ソフトスケジュール

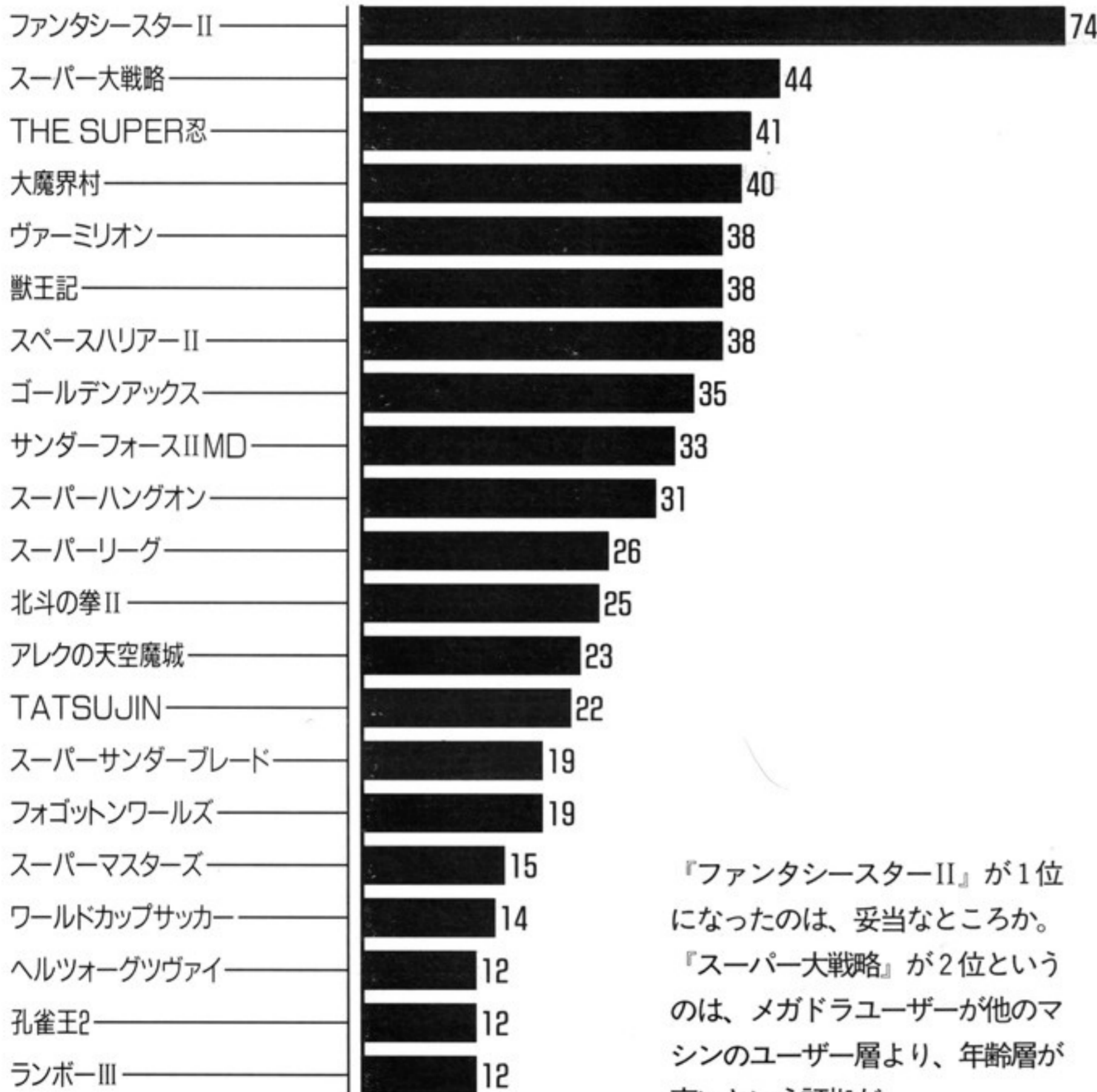
発売月日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	価格
3月9日	エアーダイバー	SHG	アスミック	6,800
3月16日	重装機兵レイノス	SHG	メサイヤ(NCS)	6,200
3月23日	アフターバーナーII	SHG	電波新聞社	6,900
	ファイナルブロー	ACT	タイトー	6,800
4月7日	ダーウィン4081	SHT	セガ	未定
4月21日	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	セガ	8,700
下旬	DJボーイ	ACT	セガ	未定
	サイオブレード	ADG	シグマ商事	8,500
5月上旬	アトミック・ロボキッド	SHG	トレコ	6,800
5月予定	機動警察パトレイバー	ADG	セガ	6,000
	ゴーストバスターズ	ACT	セガ	6,000
	サイバーボール	ACT	セガ	未定
	ウイップ・ラッシュ	SHT	セガ	未定
	フェリオス	SHG	ナムコ	未定
	インセクターX	SHG	ホット・ビィ	6,800
	TEL・TELまあーじゃん	TAB	サン電子	5,800
6月予定	あっぱれ!実業王!?	ボートゲーム	セガ	6,000
	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	未定
	ムーンウォーカー	ACT	セガ	未定
	E-SWAT	ACT	セガ	未定
	サンダーフォースIII	SHG	テクノソフト	未定
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	ACT	アスミック	未定
	火激	ACT	ホット・ビィ	6,800
7月以降	モンスターレア	ACT	セガ	未定
	クラックダウン	ACT	セガ	未定
	レッスルウォー	ACT	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	未定
	大旋風	SHG	セガ	未定
	三国史（仮題）	SLG	セガ	未定
	スーパーライセンス	RAC	セガ	未定
	ゲイングランド	ACT	セガ	未定
	TEL・TELスタジアム	SPT	サン電子	6,500
	ラスタンサーガII	SHG	タイトー	6,800
未定	ギャラクシーフォース	SHG	セガ	未定
	パワードリフト	RAC	セガ	未定
	ターボアウトラン	RAC	セガ	未定
	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	未定
	妖精王の帰還	ADG	セガ	7,000
	まじかるハット	ACT	セガ	未定
	スーパーファンタジーゾーン	ACT	サン電子	未定
	バットマン	ACT	サン電子	未定
	ファイナルゾーンII	ACT	ウルフチーム	未定
	ゼロウィング	SHG	東亜プラン	未定
	鮫!鮫!鮫!	SHG	東亜プラン	未定
	ヘビーユニット	SHG	東宝	未定

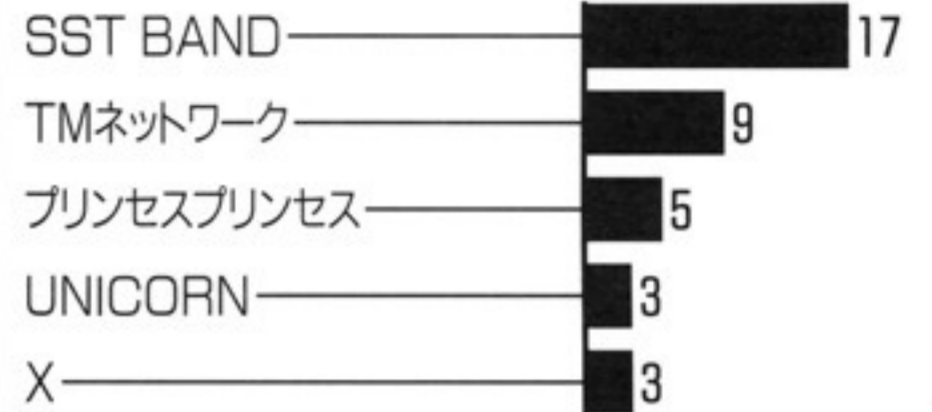
新作ソフト最前線情報

今回ラインナップに新たに入ったものの中から注目ゲームを選ぶと、いずれもセガから発売されるものばかりだ。まず『ムーンウォーカー』、これは御存知マイケル・ジャクソンのキャラクターゲーム。マイケルの強い意向が関わっているためか、本物そっくりのデキ。『三国史』と聞くと、まさか……と思う人もいるけど、これはセガのオリジナルなのだ。4月、5月と続いて2本出るSHTも、平均点以上のデキなので、楽しみ。

●この情報は2月25日現在のものです。

メガドラユーザー100人に聞きました!

No.1 あなたが今までに買ったメガドラのソフトを教えてください

『ファンタシースターII』が1位になったのは、妥当なところか。『スーパー大戦略』が2位というのは、メガドラユーザーが他のマシンのユーザー層より、年齢層が高いという証拠だ。

No.2 あなたが好きなバンドやミュージシャンを教えてください

SST BANDが1位というのは、御祝儀みたいな気がする。全体的に、最近のバンド志向が、メガドラユーザーにも現れてきたようだ。

No.3 あなたのお気に入りのCDを教えてください

何か当たり前過ぎる結果が出てしまった。久保田利伸とプリプリが3位に入っているけど、今度はゲームミュージックをはずしたアンケートも取ってみたい。

※このデータは前号の「BEメガウルトラクイズ」のアンケート100通を集計したものです。

メガドラ ソフトメーカー通信

●セガ

4月7日『ダーウィン4081』、21日待望の『時の継承者ファンタシースターIII』を発売。さらに5月以降、大型ソフトが目白押し!! アッと驚くようなビックタイトルのゲームも何本か用意されています(ヒミツ!?)。開発陣拡充に伴うセガの底力にこう御期待を!!

●サン電子

大変長らくお待たせいたしております"TEL・TELシリーズ"。ついに5月にまあーじゃん、7月にスタジアムと発売します。後者は、シミュレーション野球の決定版。はまるはまる。『バットマン』も6月に、ビデオと同時に発売するよ。

●タイトー

5人のヘビー級ボクサーが登場する『ファイナルブロー』。君は誰と手を組み、そして誰を敵に回すのか。アーケード版と同じ大迫力の世界戦が、繰り広げられる。また2人同時プレイの、対戦式も楽しめる。手に汗握(にぎ)るボクシングゲームです。

●トレコ

キュートな主人公のコミカルシューティングゲーム『アトミック・ロボキッド』は5月上旬に発売。アーケード版とほとんど変わらないグラフィックなので、期待してください。あと今年中に2本ソフトを出したいです。アクションとシューティングを考えています。

●ナムコ

アポロンが太陽ならばアルテミスは月。アポロンが金ならばアルテミスは銀。2人は常に一対を成していた。ナムコがソフトメーカーならばBEEPはゲーム雑誌。2社も常に一対を成していた。ああ日本ソフトバンク、貴社と過ごした多摩川の丘に帰りたい。

●マイクロネット

今年中に何とかあと2本だせたら、と思っています。内容はまだ秘密です。『カース』の時は、開発ツールを作りながら、またハードの勉強をしながらと、毎日徹夜が続きました。今年の夏は海に遊びに行けるくらいの余裕ができればなぁ……と考えています。

夢の続きに……

SFファンタジー小説「第4回」 文／原 頼一

――汚れた地球を閉じ込め、新たな文明を築き上げた人類。
すでに過去の地球は、
人々から忘れ去られた存在になっていた。
遺伝子プログラマー〝サトル〟は、
ある夜、かつての緑の地球に自らの足で立った夢を見た。
が、それは異変の始まりでもあった。
父の死亡通告、母の失踪。
相次ぐ事件にサトルはただ1人立ち向かう――

3日後……。サトルは、完成したばかりの翼竜のバイオ・シミュレーションゲームの試作ソフトをオフィスでテストしていた。

父の死に関する情報は、突然の死亡通告以後、何もネットワークから送られてこない。死因も場所も、遺体がどうなっているのかも、相変わらず〝フメイ〟のままだ。

地上の全ての情報を〝マザー〟がネットワークによって管理しているシステムは、もう千年も前に確立している。今どき、人一人の死に関する情報が、一行にも満たないものなんて……。

サトルはこの3日間、父の死に関する情報をどうにか手に入れようと、できる限りの努力をしていた。しかし、いまだに何一つつかむことができなかった。

地上の全ての情報を把握しているはずの〝マザー〟が、パパが死んだことを詳しく知らない……。じゃあ、どっちかがウソってことになる……。パパが死んだってことがウソなんだろうか。それとも、〝マザー〟が全ての情報を把握してるってことがウソなんだろうか。パパが死んだことがウソなら、どうして〝マザー〟がそんなウソをつくんだ? どうして?

まだ7歳のサトルに考えられるのは、ここまでだった。だが、事実は違っていた。〝マザー〟は情報を意図的に隠している。サトルは自分の身にも危険が迫ってることに、まだ気づいていなかった。

目の前には、太古の昔の地球の風景が見える。翼竜のバイオ・シミュレーションソフトをテスト中のサトルは、今、翼で空を飛んでいる。眼下の大地には、2本足で歩く獰猛な恐竜や、背中にたくさんの硬そうなヒレをつけた首長竜達が、見たこともない珍しい植物の生い茂る中を歩き回っている。飛んでいる空には、とがった口とギザギザの歯を持ったしっぽの長い翼竜や、金色に輝く巨大トンボが舞っている。

サトルが作った翼竜の遺伝子ソフトのメモリー……。太古の昔に生きた恐竜の記憶を、今サトルはそのまま体験している。このソフトはできがいい。

普段なら自分を忘れて翼竜になりきれるところだが、この日はどうしても現実に引き戻されてしまう。サトルは、バイオ・シミュレーションソフトのテストをしながら、いつしか母のことを考え始めていた。

ママの存在が〝マザー〟に登録されていない……。地上の人間は、〝マザー〟に全て個体コードとして登録されているし、死んでしまえば消去されるはずなのに……。

そういえば、今まで僕が家を出る時には必ず見送ってくれたし、家に帰った時も必ず家で僕を待っていた……。もしかすると……ママは一度も外に出たことがなかったんじゃないだろうか。何のために?存在を知られてはいけないわけは何だ?

「あっ!!」

突然、サトルは叫び声をあげた。オフィスで働く子供達の視線が、サトルに集まる。だが、バイオ・シミュレーションソフトをゲーム中のサトルには、ゲームの中の風景以外、何も見えない。

大きなゼンマイや巨大ツクシが生い茂るジャングルのはるか向こう……目に染みる緑がとぎれた遠くの方に、赤い地面がゴツゴツと積み重なった丸裸の岩山が見える。その山の上空……翼竜や、巨大トンボが舞う中に混じって、小さな白い点が見える。

鳥……?

点にしか見えないけれども、かすかにしなやかに動いてる。

ツル……? そうだ。あれは……あの鳥は……夢に……夢に出てきたあの鳥……。ママにメタモルフォーゼした……。

サトル……サトル……。

「ママ!!」

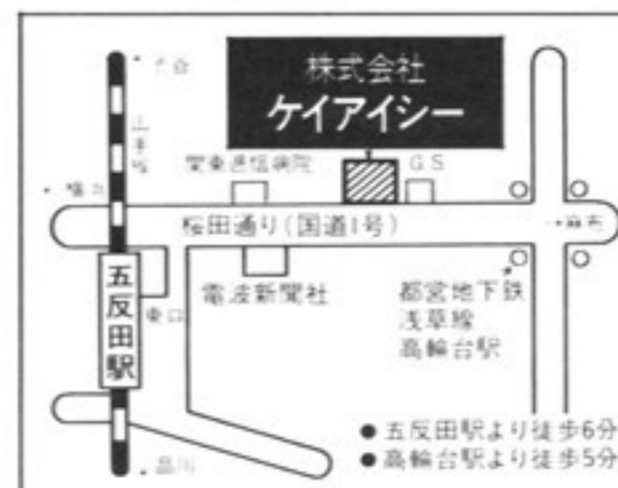
聞こえた。叫んでいる。

サトルは翼に力を込めた。原始の密林の上を翼竜が飛ぶ。景色が流れて緑色の帯になった。白い小さな点が、みるみる大きくなって近づいてくる。細くてしなやかな首と足。力強い翼の動き。間違いない。ツルだ。夢に出てきたあの鳥……ママの分身かもしれない白くてきれいな鳥……。

サトル……こっちよ……。

声が直接、脳に響いてくる感覚で聞こえる。ツルは翼竜を誘って、岩山を越え、はるかかなたへ飛んでいった。

（続）

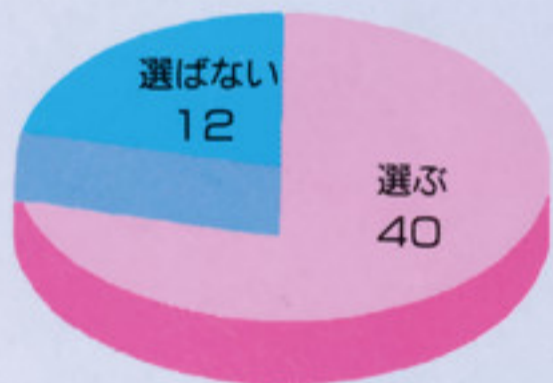
特集

BEメガ読者500人に聞きました

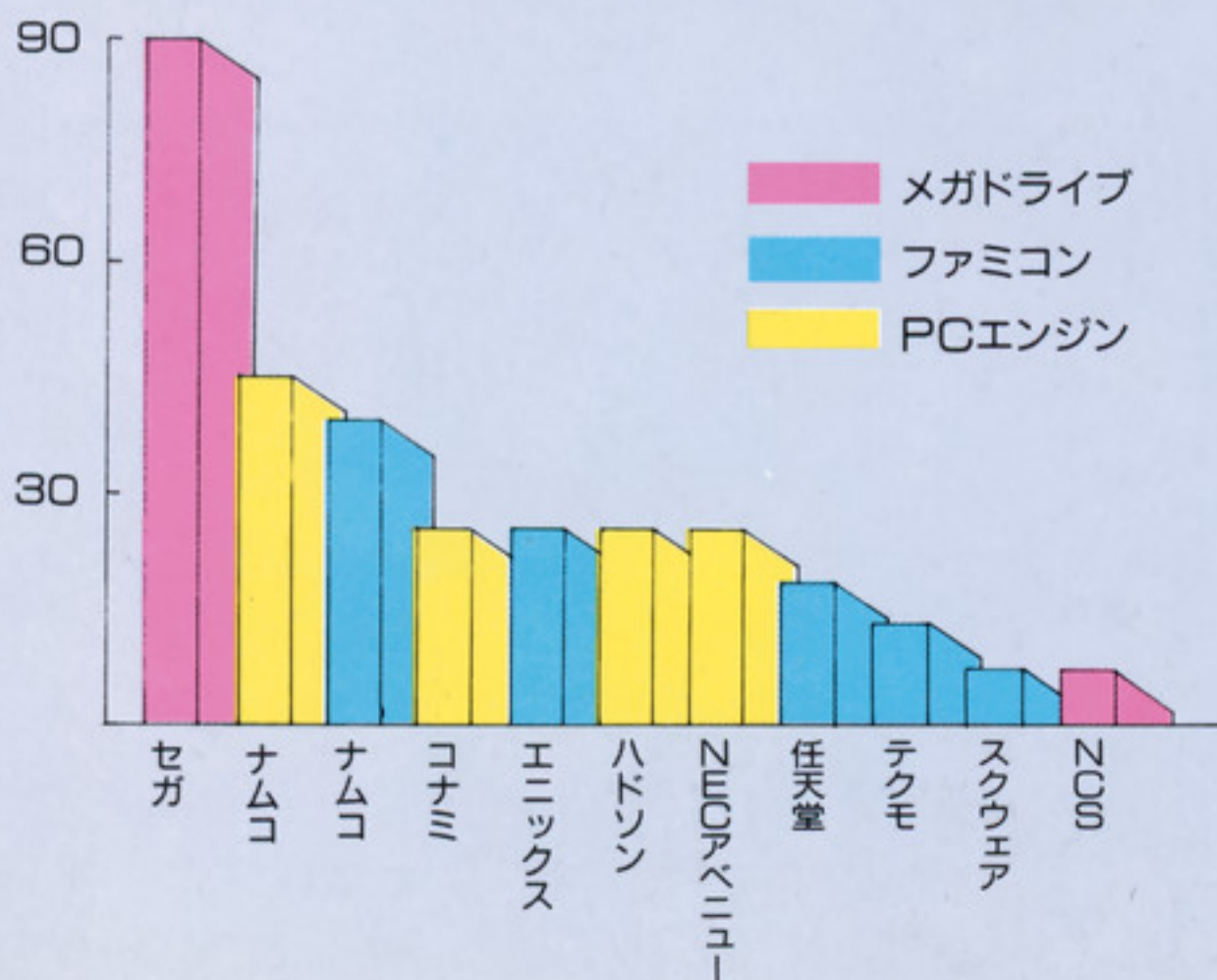
メーカーイメージ白書'90

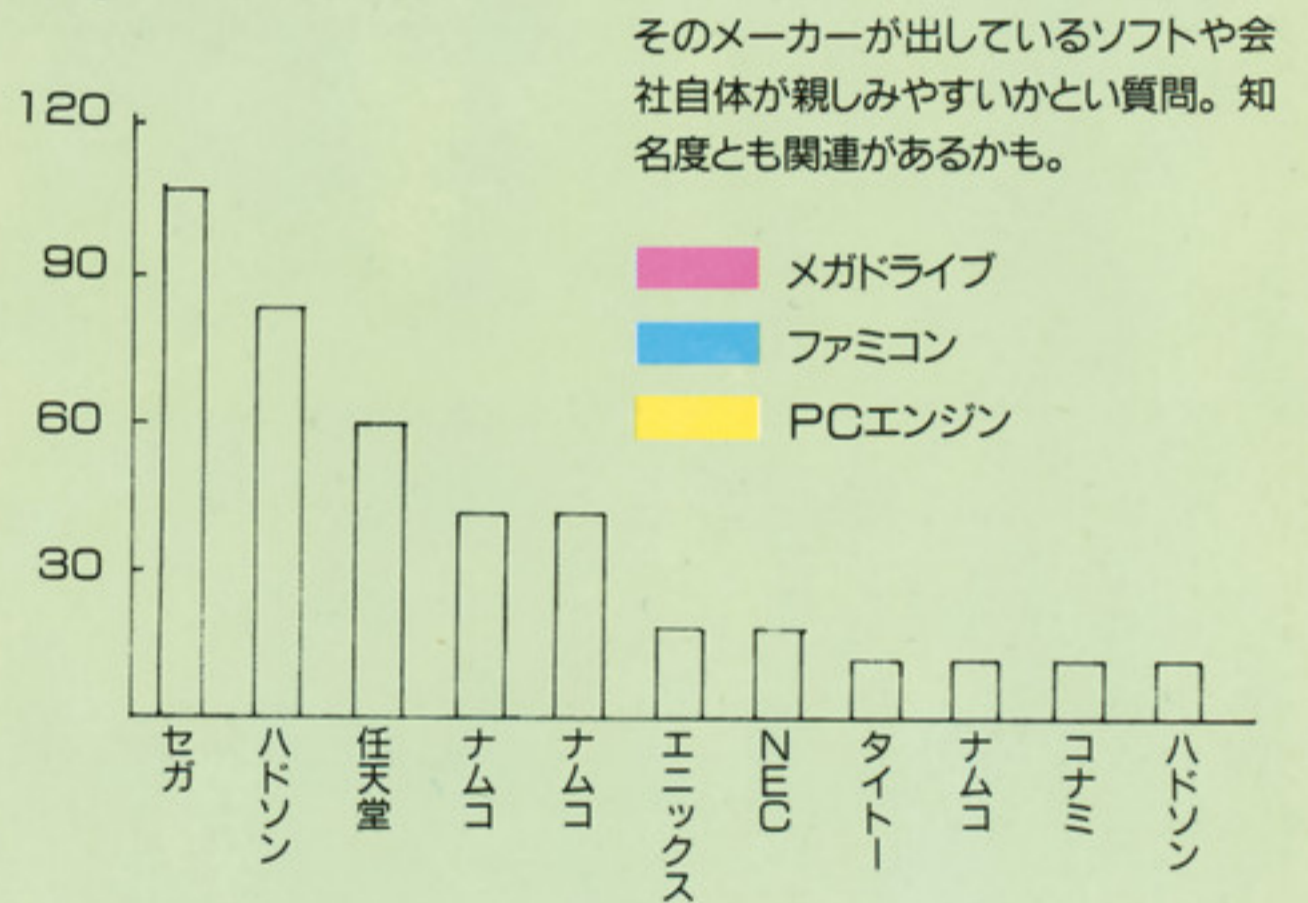
日頃なにげなく、ゲームソフトを購入してゲームをプレイしているわけだけれど、ソフトを作っているメーカーのイメージについて考えたことってない？

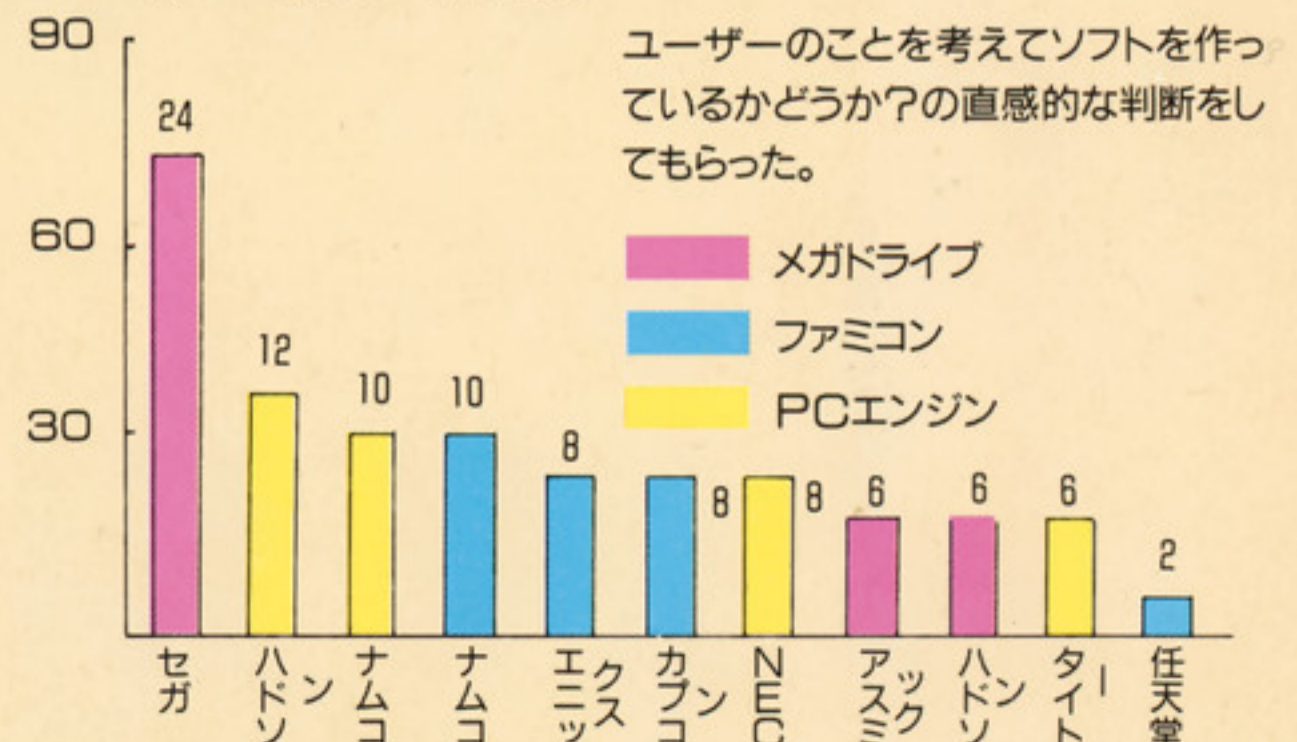
ゲームソフトを作っているメーカーも当り前のことだけどれっきとした企業。企業には、やっぱり“顔”というものがある、横文字でいうとコーポレート・パーソナリティといったヤツだねっ。はたして、ユーザーからみたソフトメーカーのイメージは？ってわけで、今回、BEメガの特集として各ゲームマシン別のメーカーのイメージ調査を大決行。

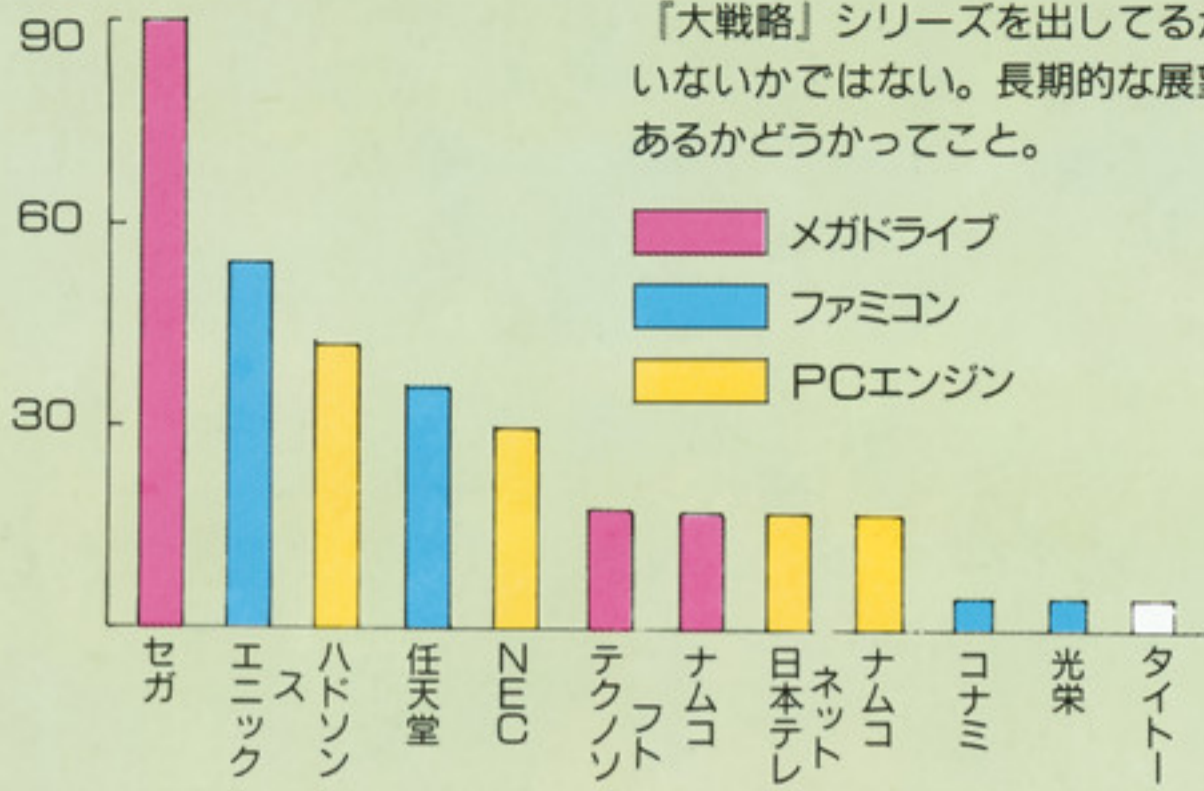
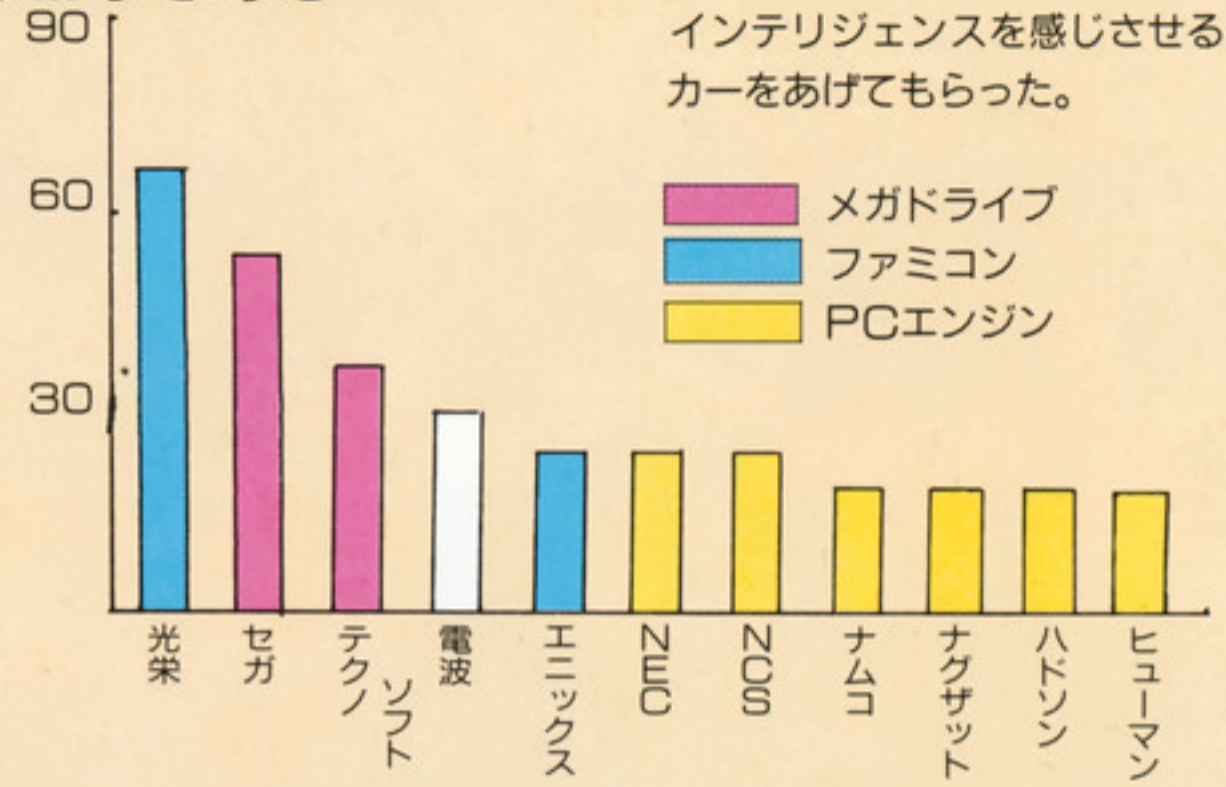
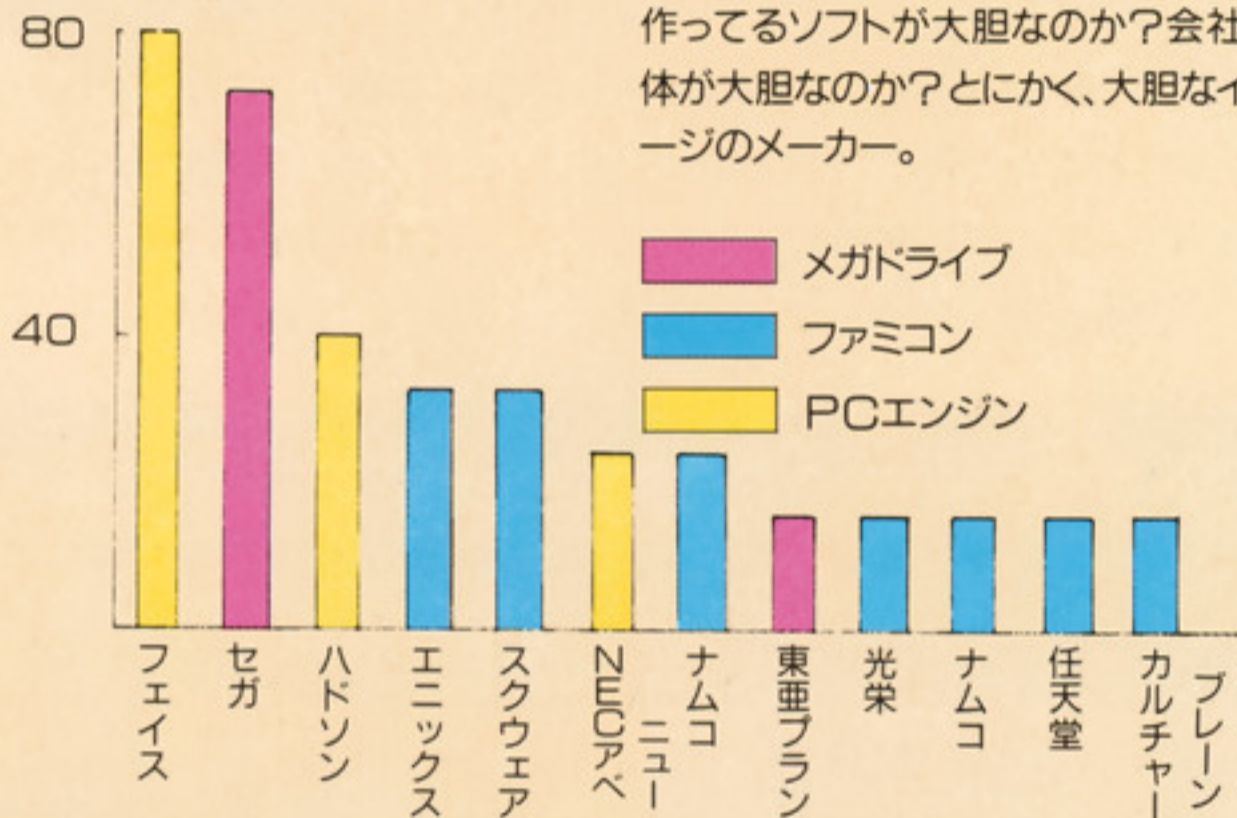
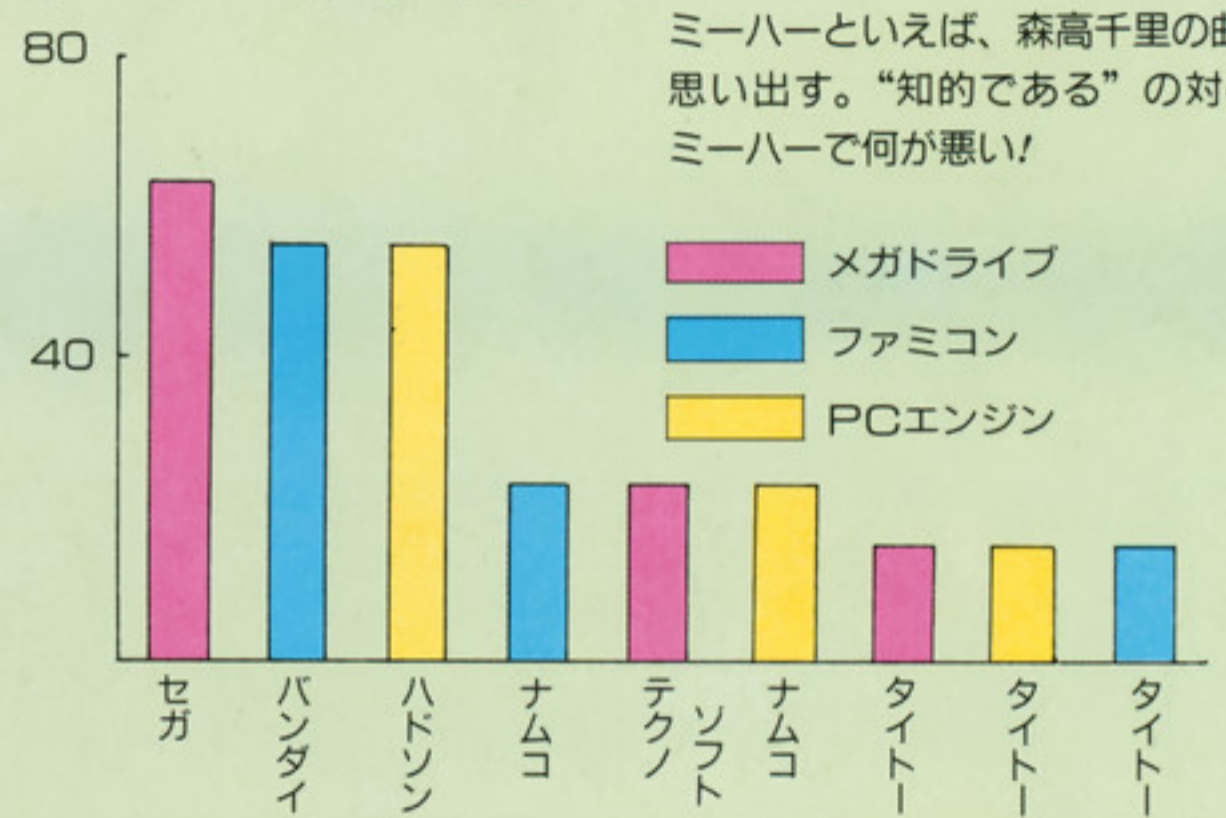
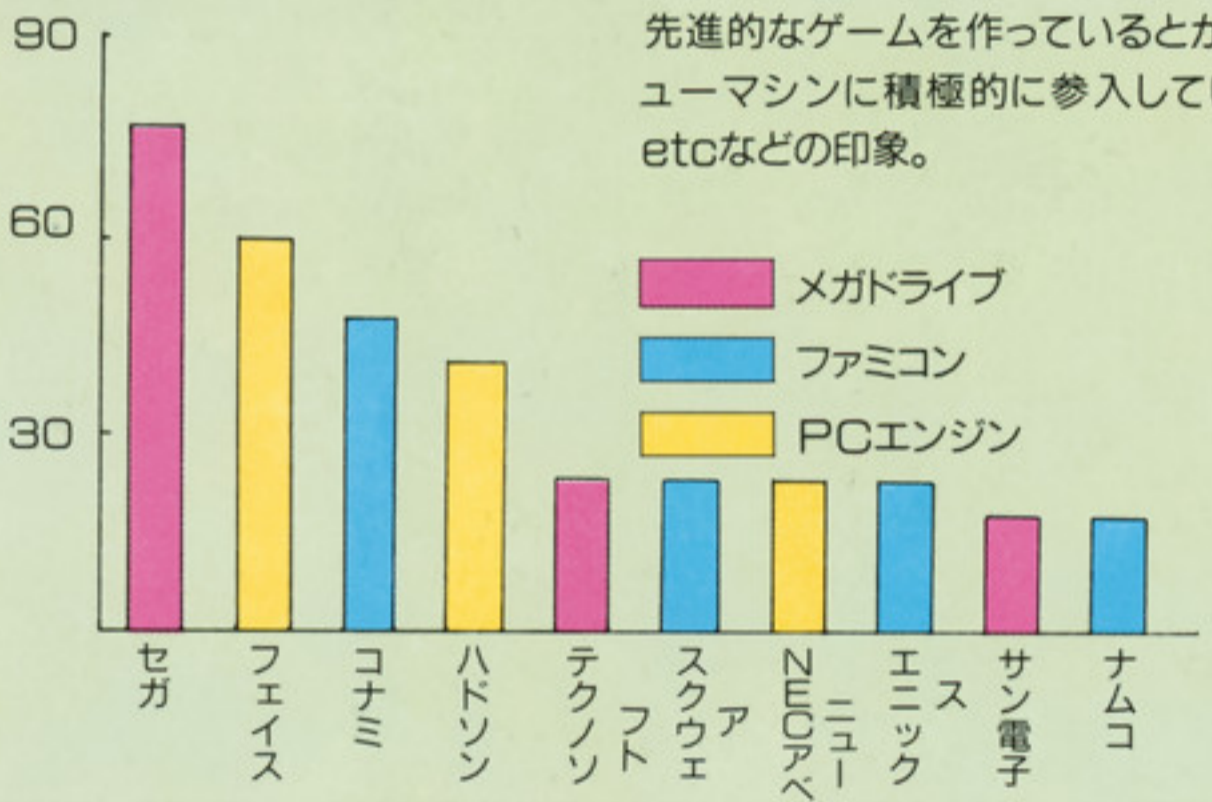
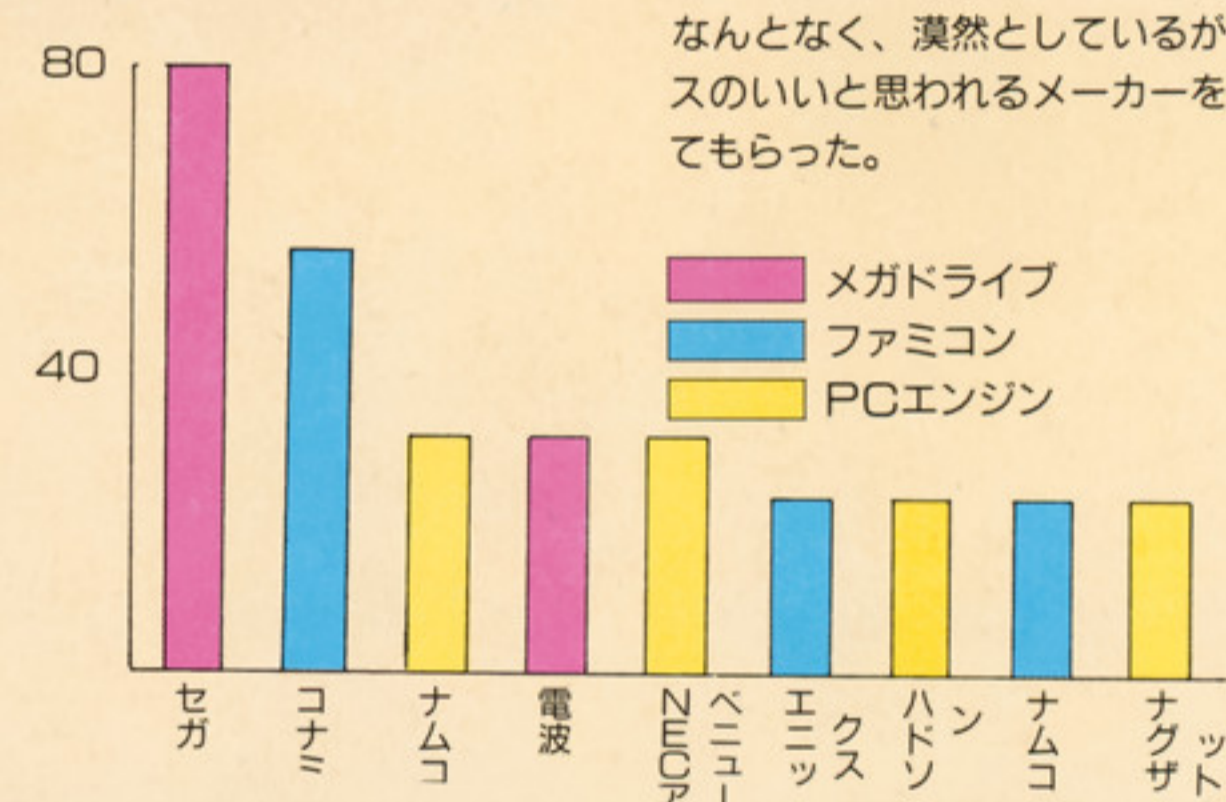
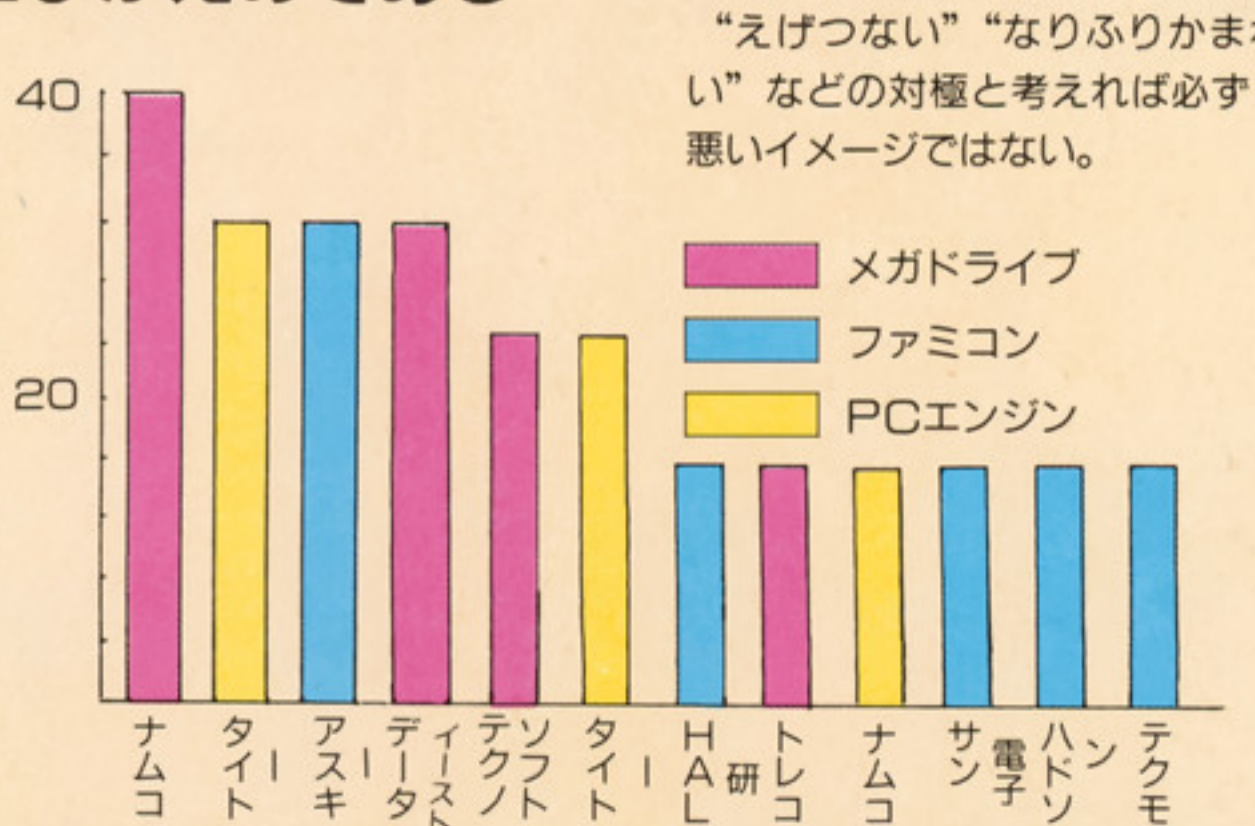
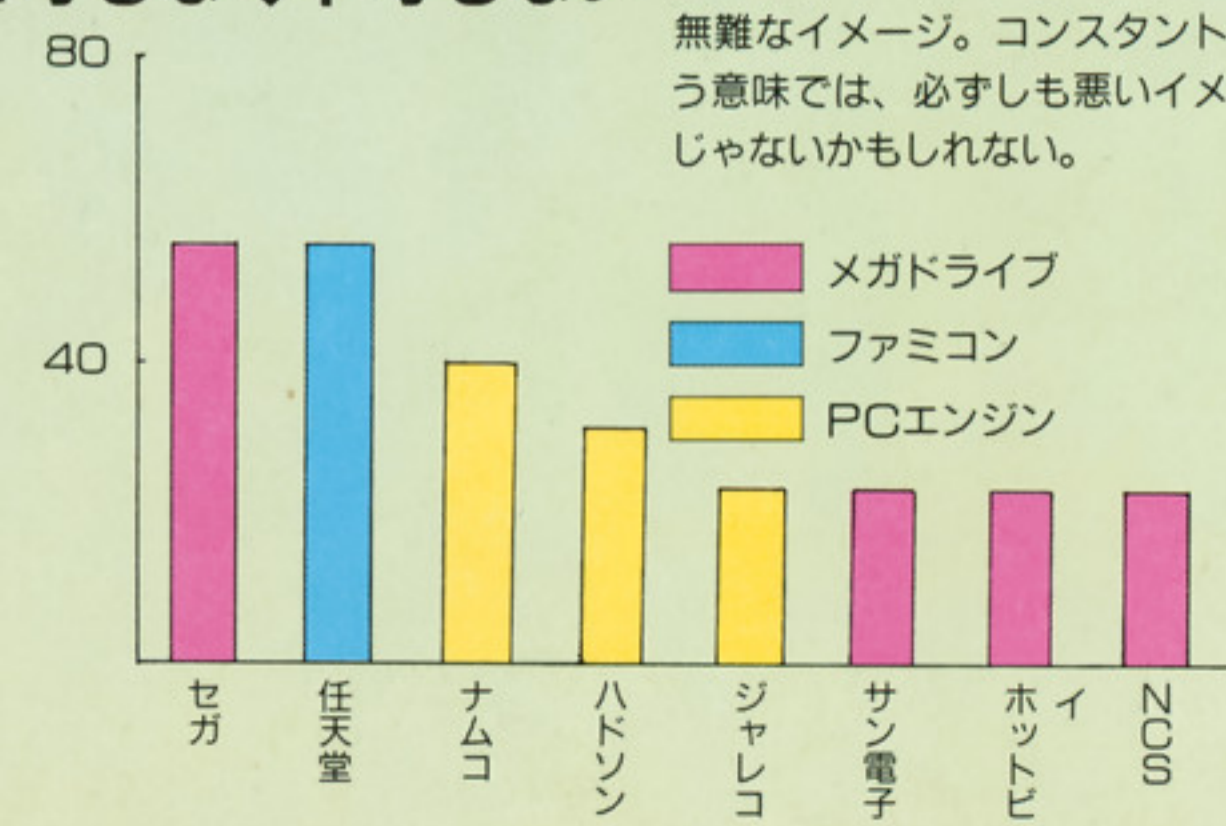
調査方法は、BEメガ読者の中からメガドライブ、ファミコン、PCエンジンの３機種を所有している読者を選んでアンケートに答えていただいた。アンケートの質問には、深く考えないで直感を重視して解答していただいた。多少こじつけ的な結果もあるけど、そこは直感的な“イメージ”ということでご了承ください。

ゲームソフトを買うとき、メーカーを選びますか？

77%が、選ぶと答えた。ソフトを買うとき、メーカーを意識する人は、増えつつあるようだ。だんだんブランド指向になってきたってことか？

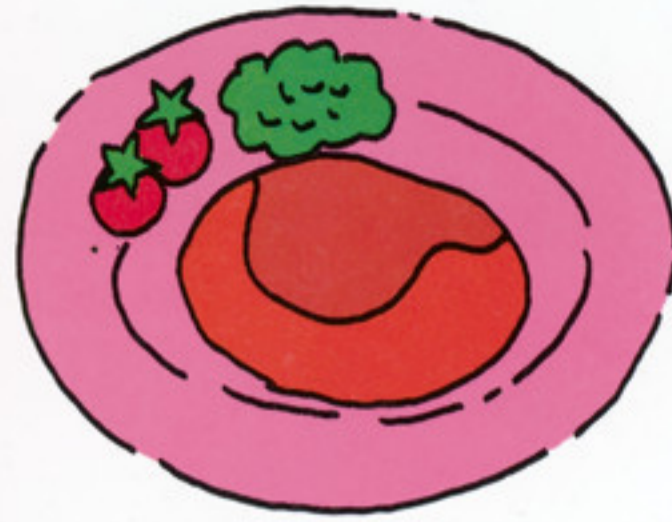
選ぶと、答えた人は、そのメーカーは？

次のイメージに当てはまるメーカーをゲームマシン別にあげると？

■大衆的である

そのメーカーが出しているソフトや会社自体が親しみやすいかとい質問。知名度とも関連があるかも。

■ユーザーよりである

ユーザーのことを考えてソフトを作っているかどうか？の直感的な判断をしてもらった。

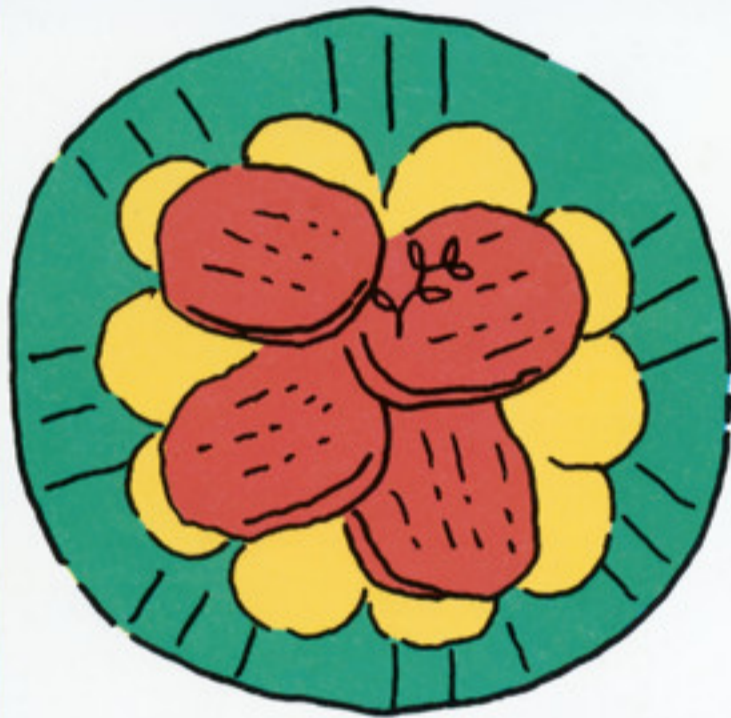
■戦略的である
『大戦略』シリーズを出してるか、いないかではない。長期的な展望かあるかどうかってこと。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
90
60
30
セガ
エニックス
ハドソン
任天堂
NEC
テクノソフト
ナムコ
日本テレネット
ナムコ
コナミ
光栄
タイトー
■知的である
インテリジェンスを感じさせるメーカーをあげてもらった。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
90
60
30
光栄
セガ
テクノソフト
電波
エニックス
NEC
NCS
ナムコ
ナグザット
ハドソン
ヒューマン
■大胆である
作ってるソフトが大胆なのか?会社自体が大胆なのか?とにかく、大胆なイメージのメーカー。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
80
40
フェイス
セガ
ハドソン
エニックス
スクウェア
NECアベニュー
ナムコ
東亜プラン
光栄
ナムコ
任天堂
カルチャーブレーン
■ミーハー的である
ミーハーといえば、森高千里の曲を思い出す。"知的である"の対極?ミーハーで何が悪い!
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
80
40
セガ
バンダイ
ハドソン
ナムコ
テクノソフト
ナムコ
タイトー
タイトー
タイトー
■意欲的である
先進的なゲームを作っているとか、ニューマシンに積極的に参入しているetcなどの印象。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
90
60
30
セガ
フェイス
コナミ
ハドソン
テクノソフト
スクウェア
NECアベニュー
エニックス
サン電子
ナムコ
■センスがいい
なんとなく、漠然としているがセンスのいいと思われるメーカーをあげてもらった。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
80
40
セガ
コナミ
ナムコ
電波
NECアベニュー
エニックス
ハドソン
ナムコ
ナグザット
■ひかえめである
"えげつない""なりふりかまわない"などの対極と考えれば必ずしも悪いイメージではない。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
40
20
ナムコ
タイトー
アスキー
データイースト
テクノソフト
タイトー
HAL研
トレコ
ナムコ
サン電子
ハドソン
テクモ
■可もなく不可もない
無難なイメージ。コンスタントという意味では、必ずしも悪いイメージじゃないかもしれない。
メガドライブ
ファミコン
PCエンジン
80
40
セガ
任天堂
ナムコ
ハドソン
ジャレコ
サン電子
ホットビイ
NCS

メガドライブのメーカーを食べ物やさんにたとえると?

「メーカーイメージ白書'90」の最後の締めくくりは、ちょっと大胆で強烈。メーカーを食べ物屋さんにたとえたグルメコーナーだ。フランス料理もたこ焼きも牛どんもオイシイことには、変わりはないという精神で読んでほしい。

ファミリーレストラン

メーカー	票
セガ	145
ナムコ	139
メサイヤ(NCS)	42
タイトー	39
サン電子	21

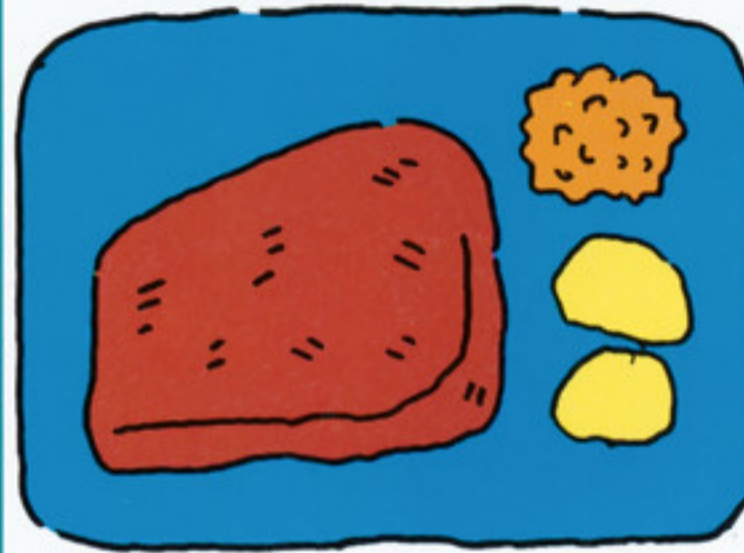
読者のイメージ

ほとんどの機種で人気がある(ナムコ)/カワイイ娘が多い(ナムコ)/何でもある(セガ)/損はしないけど…(NCS)/何でも出している(タイトー)

フランス料理レストラン

メーカー	票
セガ	162
ナムコ	98
電波新聞社	54
ウルフチーム	36
メサイヤ(NCS)	21

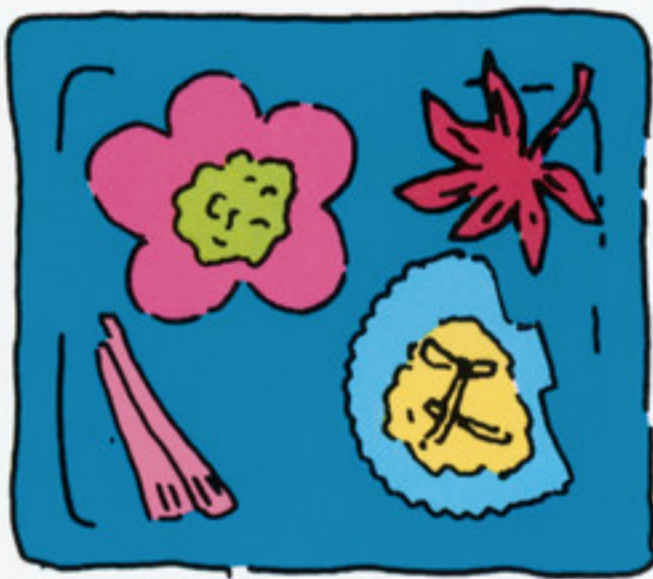
読者のイメージ

高級感が漂う(セガ)/品位がある(電波)/1品たらげないと次の料理が出てこない(ナムコ)/名前が食べにくそう(NCS)/X68も作ってる(電波)

ステーキ屋

メーカー	票
電波新聞社	89
テクノソフト	56
タイトー	38
シグマ商事	32
アスミック	21

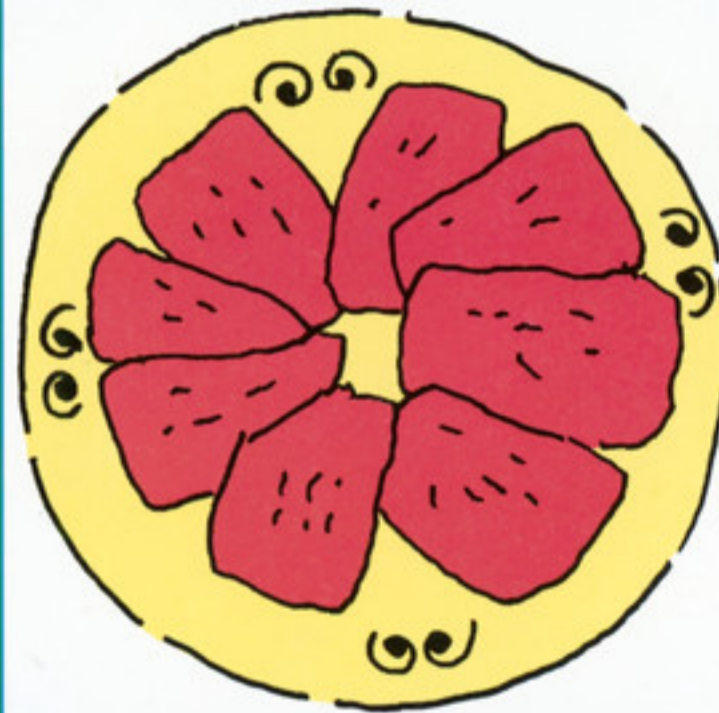
読者のイメージ

じっくり作ってうまい!(電波)/ゲームの完成度が高い(テクノソフト)/高級感がある(タイトー)/一品に勝負をかけている(シグマ商事)

割烹料理店

メーカー	票
電波新聞社	58
テクノソフト	51
シグマ商事	49
メサイヤ(NCS)	20
東宝	13

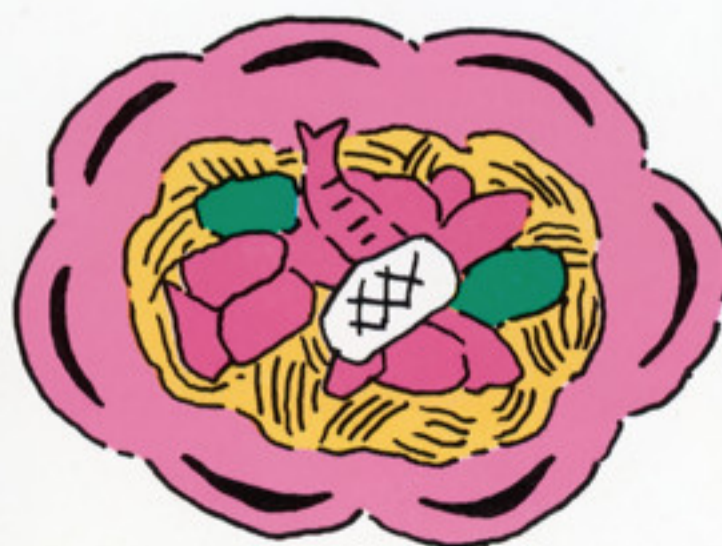
読者のイメージ

静かだが味がある(電波)/リッチな感じがする(テクノソフト)/なんとなくカタそう(NCS)/自慢のものを出す。やけに細かい(東宝)

焼肉屋

メーカー	票
セガ	81
トレコ	72
ウルフチーム	66
テクノソフト	44
シグマ商事	35

読者のイメージ

やはり大衆ウケ(セガ)/難しすぎて、後がクサい(テクノソフト)/輸入肉を使う(ウルフチーム)/会社が煙臭そう(シグマ商事)

中華料理店

メーカー	票
セガ	78
ホット・ビィ	72
東亜プラン	35
電波新聞社	26
タイトー	18

読者のイメージ

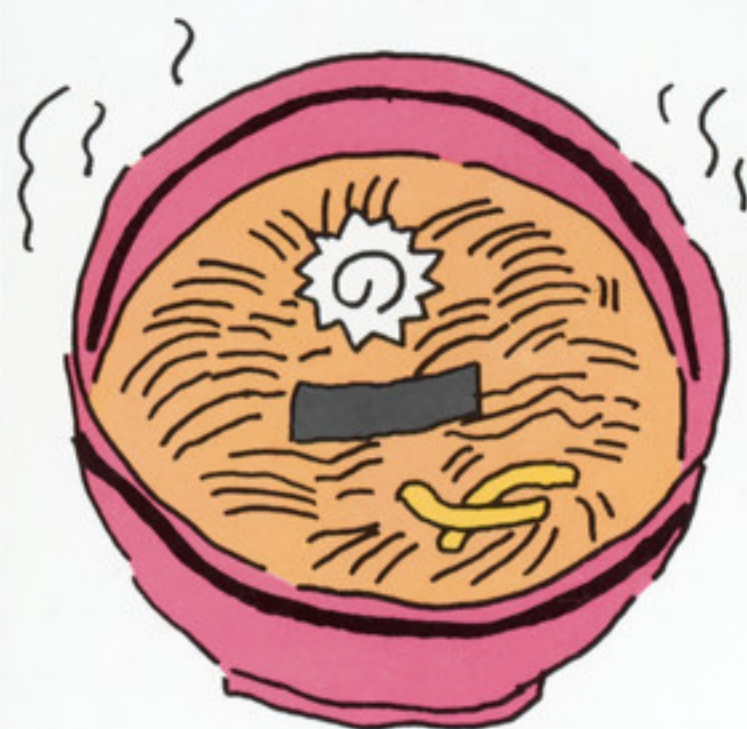
料理の種類が多い(セガ)/ちょっと油っこい(ホット・ビィ)/アジアの香りがする(東亜プラン)/社名が全部漢字だから(電波)

カレー屋

メーカー	票
東亜プラン	121
テクノソフト	79
タイトー	61
ホット・ビィ	42
ウルフチーム	38

読者のイメージ

辛目の難易度、味付けが辛い(東亜プラン)/ゲームが激辛すぎる(テクノソフト)/辛そー(タイトー)/メニューが出てくるのが遅そう(ウルフチーム)

ラーメン屋

セガ	113
テクノソフト	68
タイトー	64
ナムコ	58
東亜プラン	38

読者のイメージ

値段が手ごろ（セガ）／毎日食べたくなる（ナムコ）／奥が深い（テクノソフト）／嫌いという人が少ない（タイトー）

寿司屋

電波新聞社	54
セガ	50
サン電子	49
メサイヤ（NCS）	43
アスミック	32
ナムコ	19

読者のイメージ

初めて出すゲームのネタが良い（電波）／出前（TEL・TEL）が多い（サン電子）／好きだから（セガ）／とってもおいしい（ナムコ）

トンカツ屋

アスミック	60
ホット・ビィ	58
トレコ	38
マイクロネット	34
メサイヤ（NCS）	19

読者のイメージ

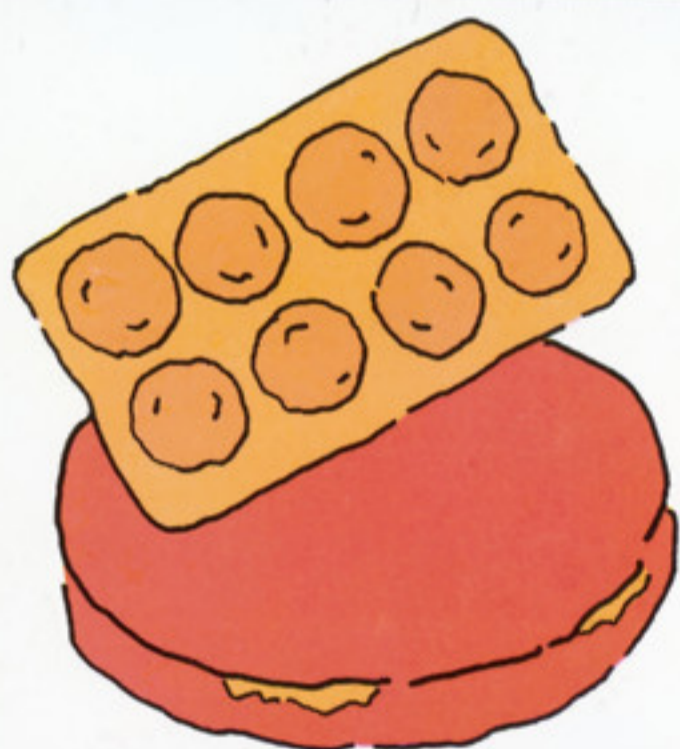
味が良さそう（アスミック）／グラフィックがギトギトしている（ホット・ビィ）／ジュージューいいそう（マイクロネット）／がんばっている（トレコ）

牛どん屋

東宝	79
セガ	43
アスミック	37
マイクロネット	32
サン電子	28

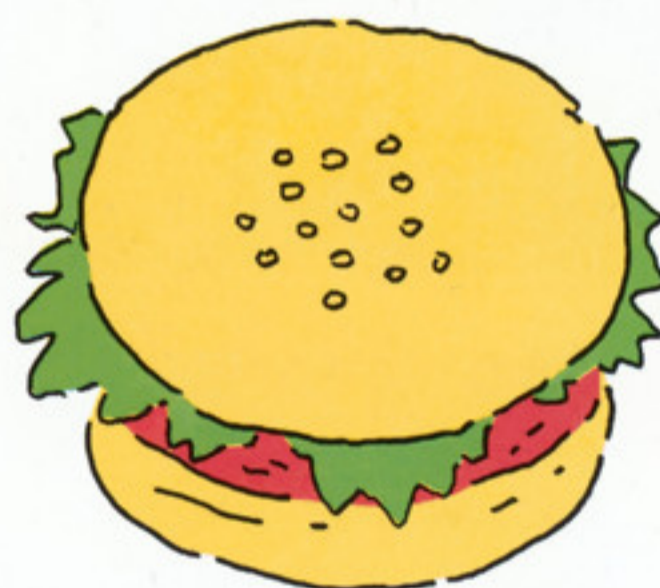
読者のイメージ

吉野屋のように多角経営している（東宝）／いつでも気軽に買える（セガ）／結構うまい（アスミック）／こってりしている（マイクロネット）

お好み焼き&たこ焼き屋

東宝	59
サン電子	53
アスミック	18
東亜プラン	12
テクノソフト	8

読者のイメージ

昔おにぎりが降ってくるゲームがあた（サン電子）／お手軽に、いつでもほおばれる（アスミック）／辛し明太子おにぎり（テクノソフト）

ハンバーガーショップ

セガ	98
タイトー	71
テクノソフト	65
アスミック	58
ナムコ	38

読者のイメージ

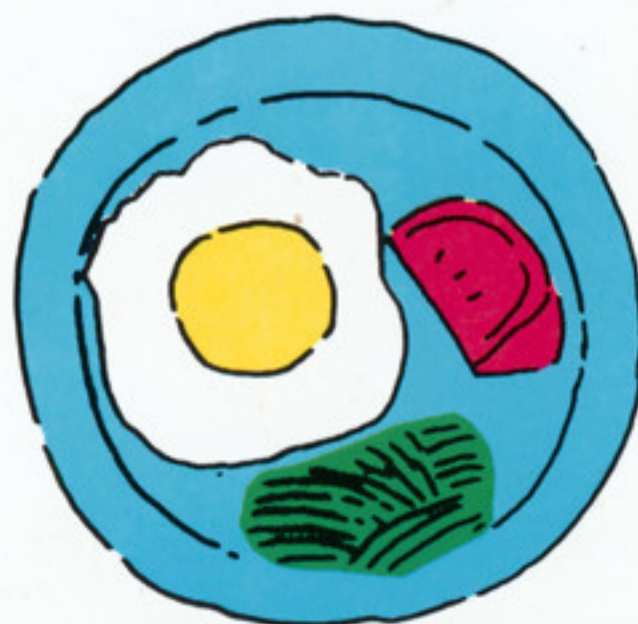
ソフトをいっぱい出している（セガ）／どれも同じように見えるが違う（タイトー）／NOWい、軽い（ナムコ）／お手ごろ（アスミック）

蕎麦屋

セガ	89
ウルフチーム	54
マイクロネット	41
ナムコ	34
東宝	29

読者のイメージ

知らないうちにたくさん食べてる（セガ）／なかなか出前（ソフト）がこない（ナムコ）／名前が東京っぽい（ウルフチーム）

定食屋

セガ	124
タイトー	71
ナムコ	51
ホット・ビィ	38
東亜プラン	18

読者のイメージ

いろいろなものを出す（セガ）／そこそこ庶民的（タイトー）／ゲーセンは、定食屋と似ている（東亜プラン）／少し冷めてるかも（ナムコ）

TEL・TEL まあじゃん

メガモデム体験レポート

発売元／サン電子　価格／6,000円　5月発売予定

究極の対戦麻雀ゲームに初めてチャレンジしてみた

話題の通信麻雀ソフトがついに完成。我々は、モニターとしてこの究極通信ゲームにチャレンジした。感想を一口でいうと、とにかくメチャ反応が速い。対コンピュータモードはもちろん、電話回線を通じてプレイするTELモードでもその速さはほとんど変わらない。驚くべき完成度なのだ。てなわけで、「TEL・TELまあじゃん」の誌上体験レポートである。

電話を使わず、すべてはメガモデムでOK これがゲームの進行だ

さて、このゲームはメガモデムを利用する初めてのゲーム。そこで電話回線を使ったTELモードの進行について、まず簡単に解説しておきたいと思う。TELモードで重要なのは対戦相手との打ち合わせなのだが、メガモデムにはマイクとスピーカーが内蔵されていて、電話機なしでも会話ができる。もちろん電話機を併用する方法もあるのだが、ここではモデムだけを使ったゲームの進行を紹介しよう。

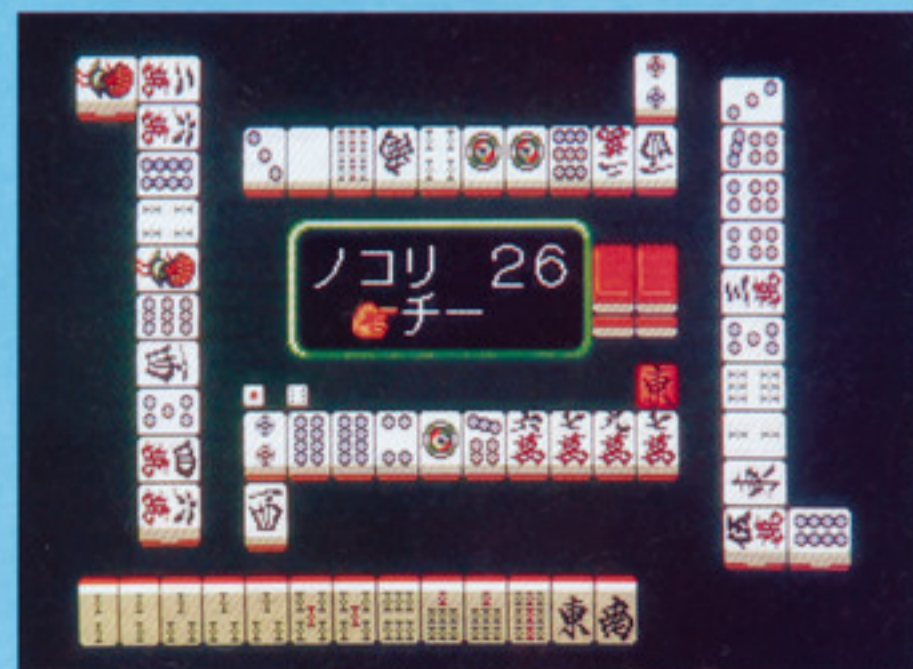
テレフォン画面

初期画面から「テレフォン」を選択すると、こんな画面が現れる。ここで電話をかけるほうが電話番号を押しスタータト！

会話モード

メニュー画面に戻り、会話モードに入る。メガモデムのマイクとスピーカーで話せる状態。ルールなどはここで打ち合わせる。

設定画面

ルールやレベル、対戦相手などを選ぶ。電話をかけた側しか選ぶことができないので、会話モードを使って打ち合わせること。

かけた側と受けた側が、それぞれスタートボタンを押してスタート。タイミングが1分以上ずれるとエラーになるので注意!

スタート

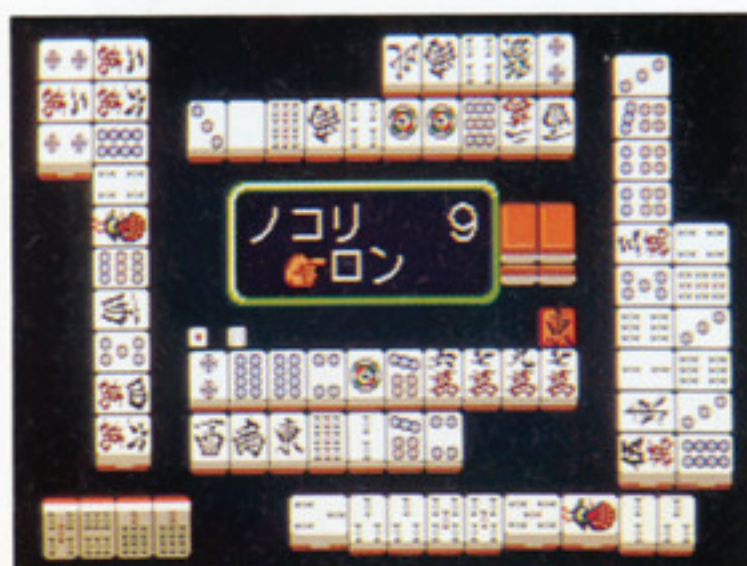
抜群のスムーズさ これだけでもスゴイ

まずこのソフトの血筋を語っておくと、ベースになったのが麻雀ソフトの不朽の名作「麻雀悟空」。まるでサラブレットのような由緒(ゆいしょ)正しい血統なのだ。実際プレイしてみても、その素性のよさが表れる。操作性、画面に見やすさも合格点。なによりも反応が速く、対コンピュータ戦での対戦相手の思考時間が短いのがいい。4人麻雀にもかかわらずイライラすることなくスムーズにプレイできて、ある面では人間相手の麻雀より楽しかったりする。まあかなりの完成度に達しているわけ。

そしてこのスムーズさはTELモードでもほとんど遜色(そんしょく)がない。これにはまったく驚かされた。よくテレビの東京―N・Yの2元生中継などで話があとからついてきてギクシャクすること

4人麻雀のゲームだから、残りの2人はコンピュータ。初級、中級、上級で各8人ずつのキャラがいる。

リダイヤル機能まで付いた本格的な「テレフォン」だ。回線のタイプも自動的に判断してくれる賢いヤツなのだ。

があるけど、この手のゲームはそんな感じなんだろうと考えていた私が甘かった。私の事務所と編集部を結び、別に電話をかけながらプレイしたのだが、半チャン終了時以外のタイムラグはほとんどなし、コンピュータの思考時間も短いため、実際の麻雀よりもスムーズにゲームが進む。事実、約1時間の間に半チャン3回をこなすことができた。

牌のグラフィックもリアルでとっても本格的な基本画面。地味だけど、操作性もよくて安心できる。

三味線もできる?会話モードをうまく使え

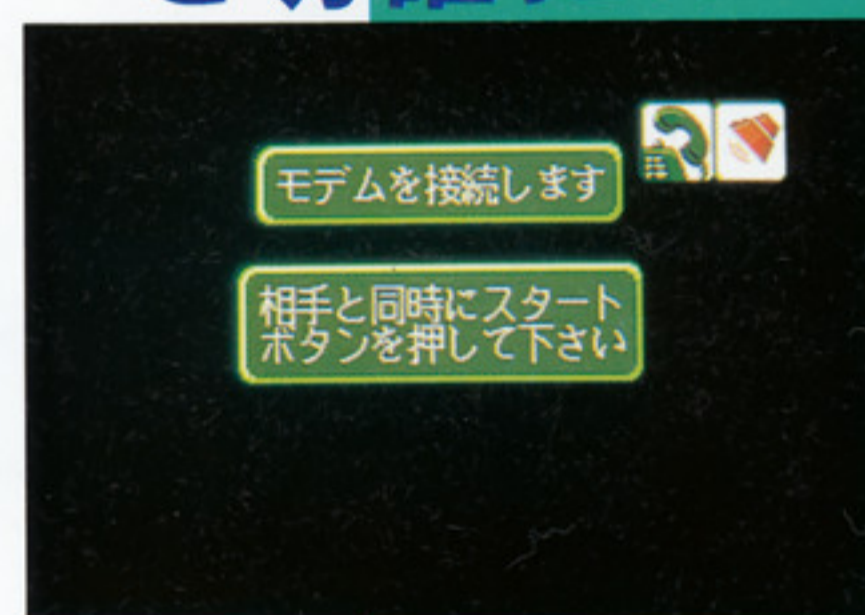
さて、このゲームのもう1つの楽しみは、会話モードを使って対戦相手と話をしながらゲームを進められることだ。ゲーム中、自分のツモが回ってきたときにスタートボタンを押せば会話モードに入り、メガモデムのマイクとスピーカを使って話ができる。もちろん半チャン終了時にも会話モードが用意されている。ここまでくれば、ほとんどじっさいにの麻雀と変わりないよね。麻雀のメリットは、ゲーム自体の奥の深さもさることながら、人とのコミュニケーションにも一役買うという点にもある。大人社会の接待に利用されるのがいい例だ。そうしたことを考えるとまったくリアルなゲームが登場したものだと敬服さえしたくなる。1局終了した時点で「あの時、五萬さえきらなければ……」といったボヤキ、「君の打筋は運に頼っている」なんていう麻雀談義に花を咲かせるのもよいが、個人的には「三味線」に応用できるのではないかと思っている。ささやくような三味線をわざわざ会話モードで話すのもおかしいけどね。

1人プレイの段位戦もかなりのオススメだ

メガモデムの左に位置するのがマイクとスピーカー。もう少し本格的なほうが楽しいと思うのだが。

そんなわけで、とにかく楽しい対戦プレイなのだが、最大の問題は相手がいるかどうかだ。たとえ相手がいたとしても1人や2人では、双方のスケジュールがぴったり一致しないとプレイできないゲームだけにホコリをかぶってしまう可能性もある。しかし、1人ゲームの出来のよさも半端じゃないから、一般のゲームとして購入してもけっして損はないと思う。とくに3～25回の半チャンのトータルで競う「段位戦」は絶対オススメだ。

今後の課題

アクセスポイントを明確に!!

発売まで、かなりの試行錯誤があったのだろう。驚くほどの完成度で登場しそうな「TEL・TELまあじゃん」だが、問題点がないわけではない。もちろんソフトだけに欠点があるわけじゃなく、ハード(メガモデム)の短所も含めた印象なんだけど。

まず一番困ったのが、ゲーム開始時のタイミング。電話をかけ設定も終わった時点で、双方がスタートボタンを押すわけだが、そのタイミングが1分以上食い違うとエラーになってしまう。会話モードに入ったり出たりするときも同じ操作が必要なのだが、この操作ミスを何度となく犯してしまった。我々は別に電話をかけながら実験したにもかかわらず、このありさま。一般ユーザーは、当然電話回線1本でやり取りすることになるだろうから、最初は苦労するんじゃないかな。他の部分が抜群にいいだけに、この点だけが目立って心配になっている。

次に、これは希望的なことだが、麻雀というからには、ぜひ4人プレイを完成してもらいたい。ホストが必要になるだろうし、面倒な設定も追加されるかもしれないけど、麻雀ファンにはこれこそが究極の夢なのだ。ぜひぜひご検討をおねげえしますだ。

(文・構成・モニター/Kちゃん)

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER

ソーサリアン発売中!!

セガ／©NIHON FALCOM 1987

ついに発売となったソーサリアン。今回は、マップ、魔法の生成法などを大公開！

マップ大公開だぞ

このメガドラ版『ソーサリアン』は、どのシナリオもかなり難しい。特に、トラップが多くて入り組んでいるダンジョンには、みんなかなり手こずっているはず。そこで今回は、マップ大公開と相成りました。ただし、シナリオ1から4までは前号、前々号にて紹介済みなので、今回はパスさせてもらって、シナリオ5からのスタート。1～4までのマップが欲しい人は、前の号を買ってくれ!?

魔法と薬草

ずっと秘密だった魔法の作り方（星の組み合わせ)や、ハーブの調合法が一部公開された。(ハーブの組み合わせ一覧は、下表。魔法の一覧表はP80にあります）

ただし、この組み合わせにのっとって魔法を作成しても使えないことがあるので要注意。もちろん、そういう時はMPが足りない時。しっかり経験値を貯めて城の謁見室でレベルアップすれば、MPの上限値が上がるぞ。

MEDICAL HARB LIST

秘密だった薬の調合法を公開。表中の○は必要なハーブの種類を色で表しています。下の凡例にそってハーブの種類を見てください。

	くすり名	ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セボリー	効果
治癒	CURE	●					敵に受けた毒を消し去る。
治癒	MELT		●				凍った時の凍結解除。
治癒	UN-CURSE	●	●				呪いを解く。
治癒	HEAL			●			MAX　HPの70%回復。
治癒	STONE FLESH				●		石にされた時の石化解除。
治癒	RESURRECT					●	死人の復活。
治癒	RESTORATION	●	●	●	●	●	死以外のすべてを治療。
防御	SHIELD	●		●			キャラの前後に盾を作る。
防御	ICE WALL		●	●			前後に氷の盾を作る。
防御	FIRE WALL	●			●		前後に火柱をたてる。
防御	PROTECT		●		●		前後に盾を作る。
防御	FOG BANK			●	●		霧を発生させて身を隠す。
防御	CHANGE AIR		●			●	一定時間、攻撃を受けない。
時間	CHAIN	●	●	●			地の魔物の動きを止める。
時間	STILL WATER	●		●	●		水の魔物の動きを止める。
時間	STILL FIRE		●	●	●		火の魔物の……上と同じ。
停止	S. CHAIN	●	●			●	霊体の……以下同。
停止	STILL AIR	●	●		●		風の魔物の動きを止める。
停止	ANTI-MAGIC	●				●	敵の魔法を止める。
停止	NEGATE				●	●	時間を止める。
攻撃	INVINCIBLE			●		●	敵の攻撃力を0にする。
攻撃	SENILITY	●		●		●	敵の攻撃力を低下させる。
攻撃	FREEZE		●	●		●	凍結弾が頭上から降る。
攻撃	STONE TOUCH	●			●	●	石化弾が頭上で炸裂！
攻撃	METEOR		●		●	●	流星が頭上から降りそそぐ。
攻撃	DEG-DEATH			●	●	●	死の炎が敵を追尾する。
攻撃	DESTROY W.	●	●	●	●		水の魔物を全滅させる。
攻撃	DESTROY S.	●	●	●		●	霊体を全滅させる。
攻撃	DESTROY F.	●	●		●	●	火の魔物を全滅！
攻撃	DESTROY A.	●		●	●	●	風の魔物を全部退治。
攻撃	DESTROY E.		●	●	●	●	地の魔物をみな殺し。

●ベルベーヌ　●ラベンダー　●セージ　●ヒソップ　●セボリー

MAGIC LIST PART・1

魔法作成時にかける星。秘密事項だったその星の組み合わせが一部公開された。以下は、その組み合わせ一覧。ただし、掛け合わせの順番は自分で探ること。

表の見方

□色の欄は、治癒魔法。□は防御、□は攻撃、□はその他となっています。星の組み合わせ表中にある①と②というのは、その星がいくつかかっているのかを表しています。

	名前	MP	太	水	金	月	火	木	土	効果
治癒	HEAL	5	指輪専用の魔法							全然うれしくないMAX　HPの1%回復。
治癒	MELT	20	①		②				①	凍結解除。シナリオ5では必需品!?
治癒	RESURRECT	50	①		①			①		死人の復活。これはペンタウァでも可能。
治癒	CURE	75	①		①					解毒。毒に冒されるとHPが回復しなくなる。
防御	CHAIN	3	①						①	地に属する魔物の動きを止める。
防御	SAND STORM	10		①				①		激しい砂嵐を起こして敵の動きを妨害する。
防御	TURN UNDEAD	10					①	①		霊体を退散。お経でも唱えるんだろうか?
防御	STONE FLESH	20	①		①			①	①	石化解除。石地蔵でも本物の人間に!(ウソ)
防御	ANTI-MAGIC	30				①		①		あらゆる種類の敵の魔法を止める。
防御	SCARE	30						①	①	敵に恐怖を与え、逃げ出させる。
防御	PROTECT	40	①		②	①				パーティーの前後に盾を作る。
防御	SHIELD	50	①			①				パーティーの前後に盾を作る。
攻撃	ERADICATION	5	①			①	①			青い弾が頭上から降りそそぐ。結構痛い!?
攻撃	FLAME	5	①				①			火炎の球を放ち、敵を焼きつくす。
攻撃	NEEDLE	5				①	①			短い針を敵に放つ。鬼太郎とは無関係。
攻撃	STORM	5		①			①			渦巻を発生させて敵を巻き込む。
攻撃	FIRE STORM	8		②				①		炎の渦を巻き起こし、敵を焼きつくす。
攻撃	ASCENSION	10			①			①		霊体に魔法をぶつけ、成仏していただく。
攻撃	HYPNOTIZE	10			①		①	①		敵を一定時間眠らせる。
攻撃	SENILITY	30	①		①				①	敵を老化させ、攻撃力を奪う。

MAGIC LIST PART・2

前回公開できなかった魔法の一部を紹介。これでもまだ全部紹介しきったことにはならないんだな。

	名前	MP	効果
防御	WEEKNESS	10	敵の攻撃力を弱める。
防御	SLOW	30	敵の動きを鈍くする。
防御	DEG-THUNDER	200	パーティーの前後に雷撃の壁を作る。
攻撃	ASTRAL FIRE	5	霊体にのみ有効な炎の弾を放つ。
攻撃	CRACKER	5	クラッカーのように炎の弾を放つ。
攻撃	DELUGE	5	水の奔流を発生させる。
攻撃	ILLUSION	5	幻覚を見せて敵を惑わせる。
攻撃	NAPALM	5	炎のブレスを噴き出す。
攻撃	STAR DUST	5	隕石が頭上から降りそそぐ。
攻撃	STAR FLARE	5	8方向に火球を飛ばす。
攻撃	SPELL BOUND	5	敵を呪縛。呪ってどうするんだ?
攻撃	EXPLOSION	8	爆裂弾を放物線軌道で飛ばす。
攻撃	TORNADO	8	竜巻を放ち敵を倒す。
攻撃	BLIZZARD	10	氷の嵐を発生させ敵を叩く!
攻撃	DEATH	10	死の炎を放ち敵を焼きつくす。
攻撃	FREEZE	10	凍結弾が頭上から降りそそぐ。
攻撃	SUFFOCATE	10	窒素弾を撃つ。
攻撃	D-CORROSION	15	腐食弾が敵を追尾する。

	名前	MP	効果
攻撃	DEG-POISON	20	毒の弾が敵を追尾する。
攻撃	HEAT ARROW	20	5本の熱矢が敵を貫通する。
攻撃	ABSORB	25	敵のHPを奪い取る。
攻撃	DEG-DELUGE	25	水の弾が敵を追尾する。
攻撃	DEG-NEEDLE	25	短い針が敵を追尾する。
攻撃	FLARE BOMB	30	8方向に爆裂弾を放つ。
攻撃	LIGHT WAVE	30	光の波が敵を貫通する。
攻撃	SENILITY	30	敵を老化させ、攻撃力を奪う。
攻撃	SUPERSONIC	40	衝撃波が敵を貫通する。
攻撃	TOUCH DEATH	50	死の球を回転させる。
攻撃	DESTROY W.	50	水の魔物を全滅させる。
攻撃	INDIGNATION	50	すべての敵にダメージを与える。
攻撃	VACUA	50	4つの渦が渦巻き状に飛ぶ。
攻撃	JET STORM	60	触れた敵を弾き飛ばす。
攻撃	BLAST BLADE	100	風の刃が前後の敵を貫通する。
その他	REDUCE LIFE	5	パーティー全員のHPを半分にする。
その他	CHANGE IDOL	20	自分自身を石化する。
?	D. SLAYER		秘密♡

SCENARIO PRESENTS

10本もある魅力的なシナリオ群。どのシナリオから始めるかはきみの自由。レベルとは、キャラクターの成長度のこと。

SCENARIO・1 灰色のダンジョン 〈Level 1〉

迷宮造りの名人が造ったという迷宮に、モンスターが棲みついてしまった。謎を解いて迷宮を封印するのだ。

迷宮内は、レベル1とは思えないほど広くて入り組んでいる。

しばらく進むとウエッジと名乗る男に出会う。彼は、この迷宮を造ったアントロノフの孫で、当然、迷宮についても詳しい。まずは、この迷宮を封印する方法を尋ねると、"賢者の鍵"があればいいという。賢者の鍵は、3つの武具"狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣"を集めると手に入る。しかしこの3つの武具は、それぞれ別の場所にあって入手はとても困難。右の写真は、全部ウエッジが教えてくれたヒント。参考にするべし。

ヒント集

この指輪を使って開く扉の向こうに狂気の盾が。

2ヵ所ある色の違う地面を両方沈めること。

2本目と5本目のろうそくに火を灯すと……!

SCENARIO・2 常春(とこはる)の村 〈Level 1〉

常春の村の洞窟にドラゴンが棲みついた。洞窟にはこの村の守り神がある。ドラゴンから女神像を守るのだ。

雪山に囲まれたフリース村は、村の洞窟にある女神像のおかげで一年中暖かく、常春の村と呼ばれていた。その洞窟にドラゴンが棲みついた。慌てたのは村長。もしも女神像が壊されてしまったら! ソーサリアンは、その女神像の運び出しを頼まれた。早速調査に乗り出す一行。そして調査の最中、キムという青年が数日前から行方不明になっていることを知る。キムの失踪とドラゴン出現との間には何か関連性があるのか!? そして、ついに洞窟の入り口にてドラゴンを発見!! しかし……!?

探し物

村長宅では必ずカンテラをもらうこと。

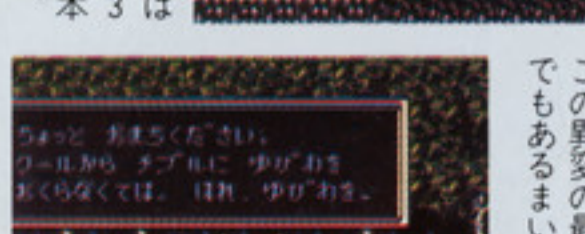
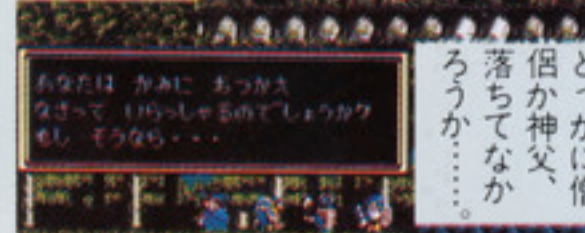
捜し者

ドラゴン出現と同時に姿を消したキム。

おたずね者

SCENARIO・3 天空の滝 〈Level 1〉

空に雲が立ち込め、地上に光が射さなくなった。原因は天空の滝が故障したため。滝を直して光を取り戻せ!

前号では、トロールの青年と会ったところまで紹介したので、今回はその続き。喰われる!という瞬間、トロールのじいさまが現れて、青年を止めてくれる。命拾いをした一行は、早速その場を離れてタルタル村へ。しかし一足遅く、歯車を手に入れられなかった。仕方がないので、村の金鉱で金を盗もうとしたが、今度は金鉱への扉が開かない。踏んだり蹴ったりのソーサリアンは、一度引き返すことに。そしてまたもやトロールのじいさまに遭遇。この人、今度は結婚式を取りまとめてくれる神に仕える職業の者を捜している。引き受けると菜種油をくれる。この油を使うと金鉱への入り口が開く。ここで金を取ったら結婚式へ!

腹がすいたからって、人喰っていいってことには……。

宝物なら大事にしまっとけよ。アホんだら。

どっかに僧侶か神父、落ちてなかろうか……。

壊れたつるはしに注意。3本のうち2本は不良品だ。

この異空の最中に結婚式でもあるまいに……。

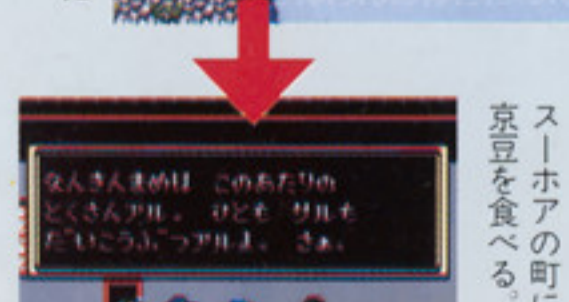
SCENARIO・4 チャイニーズ・メディスン 〈Level 2〉

漢方の国・中国へ不老不死の薬を求めてやってきたソーサリアン。しかし、彼らを待ち受けていたものは!

これも前回の続き。泣いてるミンミンに事情を聞くと、仙人と名乗る男が、神になれるという薬を持ってきて、村の衆にバラまいたという。それを飲んだ村人は、みんな怠け者になっちまったらしい。仙人は、村の近くの塔のてっぺんにいるとのこと。しかし塔への入り口はどこにもなく、てっぺんまで行くには宙を飛ぶしか方法がない。そこで思いついたのが、谷にいるという天女。この天女の羽衣を使えば……! 早速相談に行くが、天女は意外にケチ。さんざんしぶったあげく、声をよくする水蜜桃と引き替えなら貸してもいいと言ってきた。水蜜桃はハルオン村にある。が、高い所にあって手が届かない!! まずは町に戻るか。

天女の羽衣入手

天女は谷に歌の練習に来ている。

水蜜桃は、高い所にあって取れない—。

スーホアの町にて南京豆を食べる。

豆が服からポロリ。猿が木からストン。

SCENARIO-5

ペトスの祭壇
〈LEVEL 2〉

ペンタウァの王様が、恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にある“チルドの実”しかない。ソーサリアンは、王様のため神殿へと向かったが……!? 神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手に入れるのだ！

凍らない水の怪!!

神殿内では、全ての物が凍りついている。しかし、しばらく進んでいくうちに凍っていない湖に行き当たる。この水がなぜ凍っていないのか、その謎を解くのが攻略の鍵だ。

この水が溶けているわけは、この先の宝箱の中にある。頑張って中身を手に入れよう。

開かない箱と開かない扉の謎

氷が溶けている理由は、開かない宝箱の中にある。ペトスの紋章の形が彫ってあるこの箱の中身は、炎の種。その種を箱に入れると暖かい空気が流れ出してきて、湖の氷が溶ける仕掛けになっている。

しかしこの宝箱は力ずくでは開かない。赤い紋章と呼ばれる物が必要だ。それを使うと炎の種が手に入る。その炎の種を持って先に進む。

途中進行を阻む扉があるが、炎の種を使うとなんなく先へ進める。その扉の向こうには、旅人の遺品が眠っている。この遺品はシナリオをクリアするために絶対に必要なアイテムなので、必ず手に入れること。また、旅人の遺品にたどりつく前にある大きな湖は、やっぱり炎の種を宝箱に入れることによって溶ける。この湖の中には大切な通路が隠されているんだな。

箱と氷と炎の種

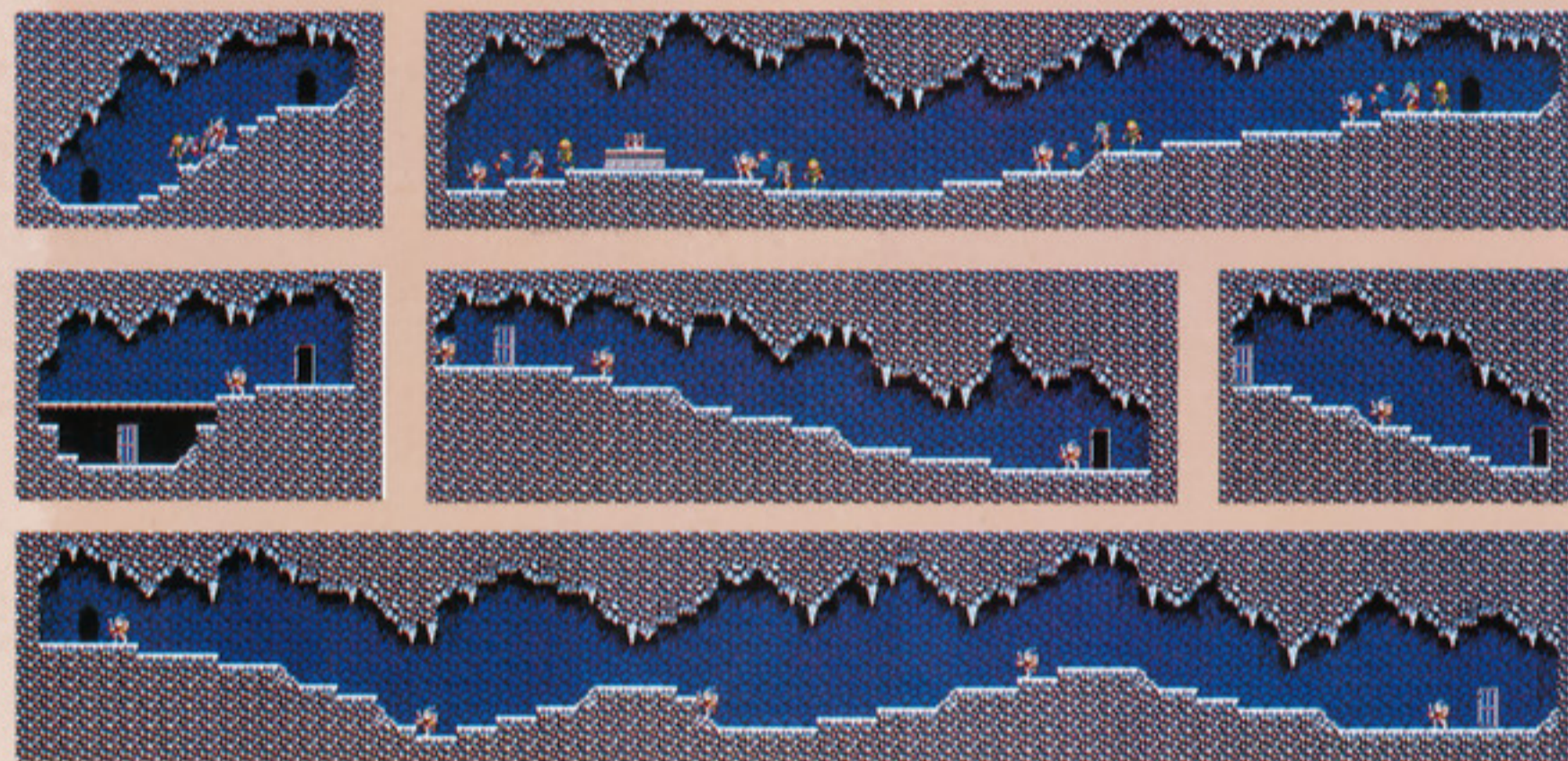
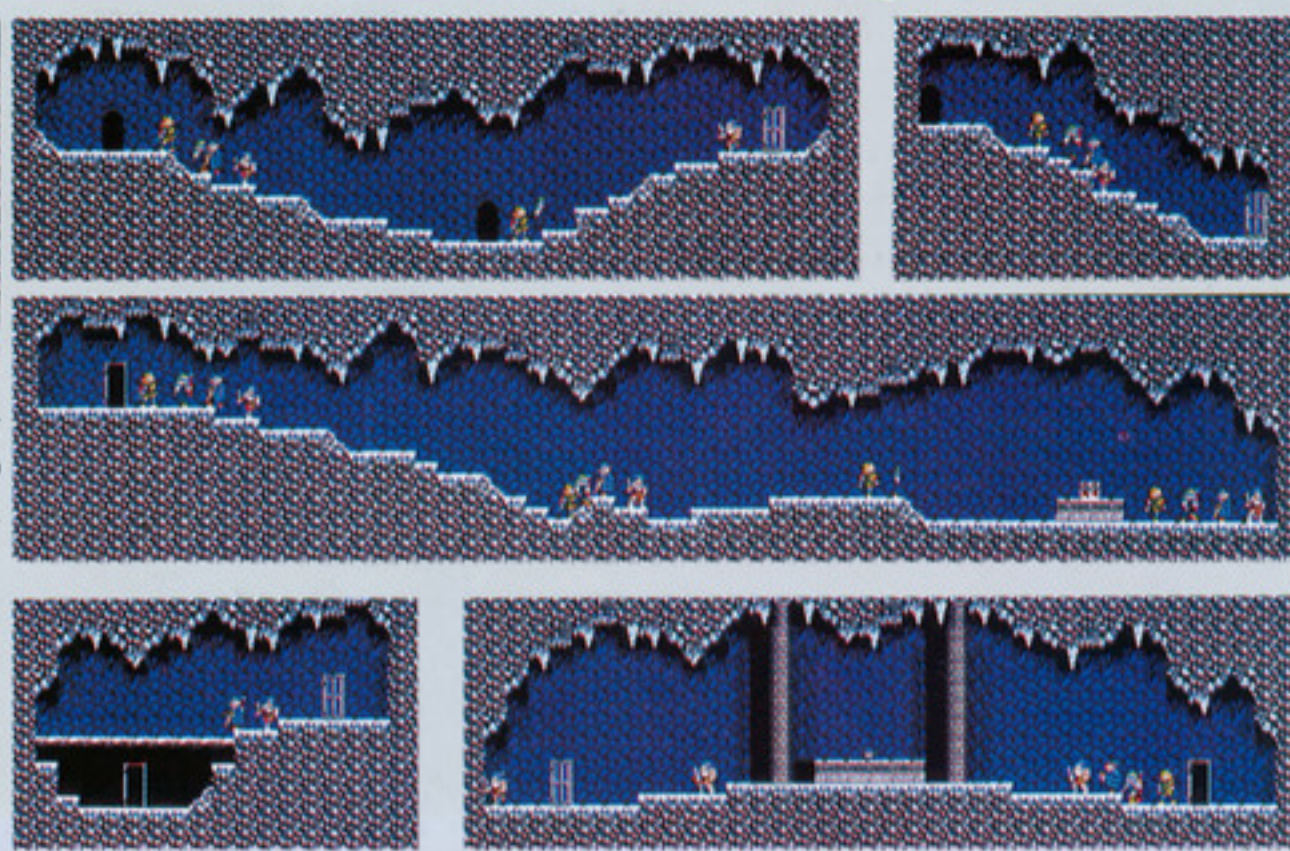
このシナリオを攻略するポイントは、凍りついた湖と宝箱の関係を把握することにある。湖の中にはたいてい重要な扉が隠されている。この扉を発掘しないと、いつまでたってもチルドの実は手に入らない。また、用が済んでそこを立ち去る前に、必ず炎の種を取り戻すこと。

この湖の中には、大切な所へ行く大切な扉があるのだ。ちなみに氷を堀ってもムダだよ。

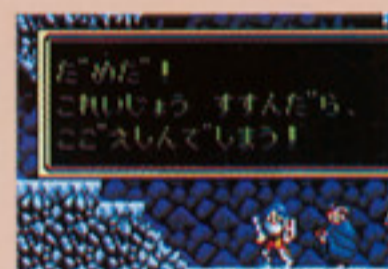
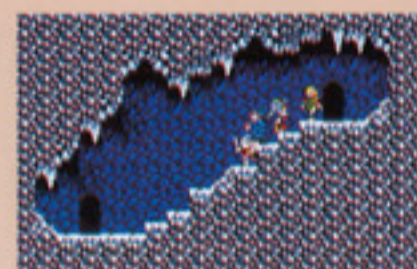
この宝箱の中に炎の種を入れると、中からあったか〜い空気が流れ出してきて……。

ペトスの祭壇へ！

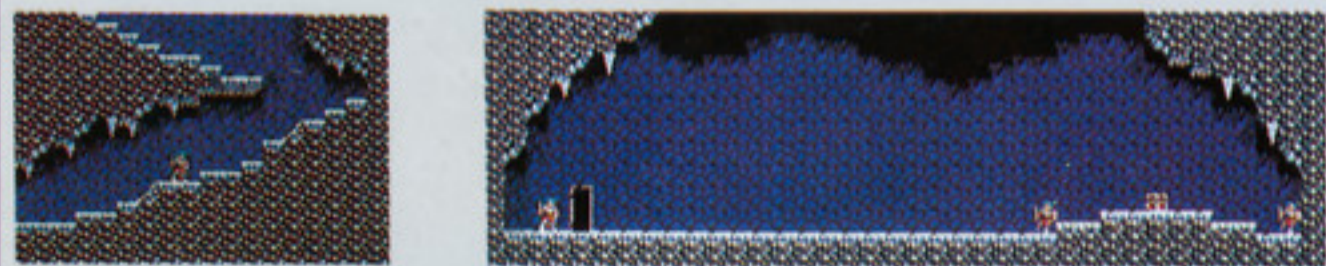
遠路はるばるやってきたのは、ペトスの祭壇。でかいので一瞬最終目的地点かと思ったけれど、ここはほんの中間地点。この祭壇には、神が飲んだといわれる黄金の酒があるので、皮の袋に汲んで持っていく。でも用途はそれだけじゃないんだよ。

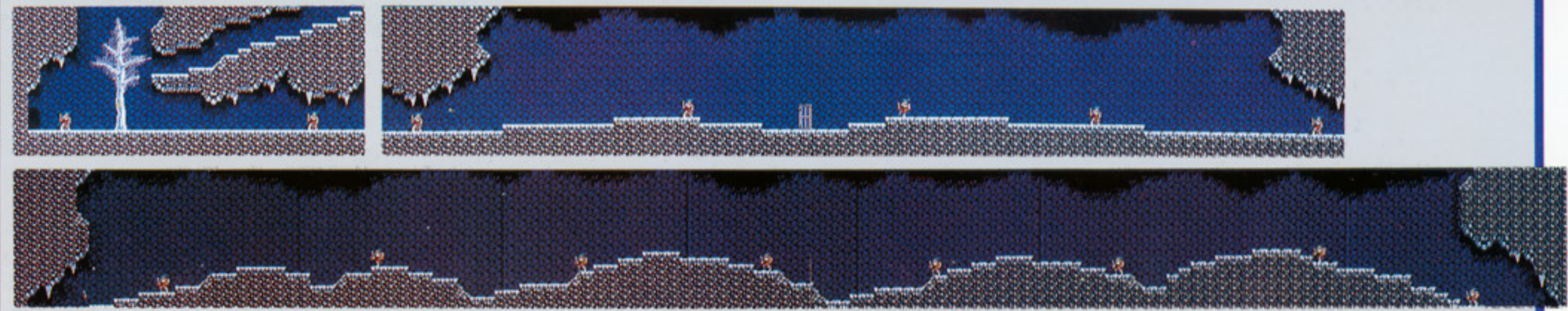
祭壇の酒は、氷に囲まれているにもかかわらず、なぜか凍っていない。なんでこんな所に酒があるのかも意味不明。しかし何かの役に立ちそうなので、皮袋に汲む。

チルドの木へ

チルドの実は、チルドの木になっている。これ、常識。で、チルドの木を探しに行く。どこにあるんだか知らないけどさ。ところが、途中まで行ったところで突然！寒さが厳しくなり、とうとう先へ行けなくなってしまったのさ。根性ねえなー。

寒くてこれ以上進めない！ 気分は八甲田山。

最終目標へ!!

さて、そろそろ大詰めへと参りました。ここまで来たら何も言うことはない！

しかし、シナリオ5は並みの難しさではない。必殺ヒントおじさんのウエッジさんもいらっしゃらないし、ほかに誰もヒントはくれないし、もう道に迷ってペンタウァにも帰れまい！ いきなり大ボスは出てくるしね。まだまだ地獄の苦しみが続くのだよ。

大ボス！ドラゴン

出ました！ これが大ボス、寝起きのドラゴン！ とある一室でお休み中だったのだが、まわりでソーサリアンが騒ぎまくったので（？）目を覚ましてしまったんだな。気持ちよく眠っているところを叩き起こしてしまったのだから、襲われて当然って気も。

SCENARIO・6

魔法使いの弟子

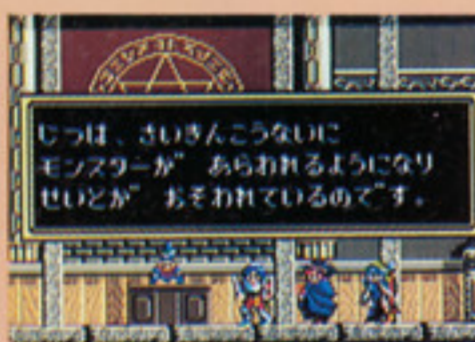
〈LEVEL 3〉

静かな魔法学校に突然モンスターが現れた。生徒の何人かが襲われ、怯(おび)えた生徒達は学校をやめていった。いったい誰がモンスターを呼び寄せたのか!? 魔物を封印する方法は!? モンスター出現の謎を解き明かし学校に平和を取り戻せ!!

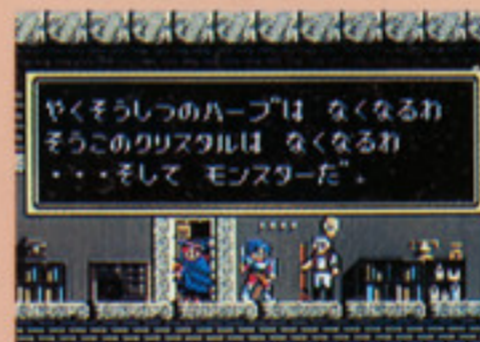
校内捜査

まずは校内を一周しよう。屋上まで各部屋をくまなく回り、全ての人の話を聞くこと。情報を集めていくうちに、マルクという少年の悪評が耳に入った。そしてその一方で、そのマルクを殺したいほど憎んでいるトートという少年も浮かび上がってくる。果たして犯人は誰なのか!?

① 校長室

この校長は、偉そうなだけで何の役にも立たない。捜査状況が進展した時だけ戻ってこよう。

とにかく何の役にも立たない。それだけならまだ許せるが、自分では何にもしようとしない。嫌な奴。

② 用務員室

校長とは正反対にとっても役に立つ物知りおじさん。困った時はここに来るといい。

鍵やハーブ、クリスタル等の備品の管理もこの人の係。学校一の物知りだが、備品の管理能力は最低。

③ マルクとトート

2、3階は教室。この辺で聞き込みをすると、マルクがトートをいじめていたことが判明。

ここで、トートの親友のオーエンが仲間に加わる。この子は、ほんの少しなら魔法も使えるのだ。

校内見取図

校内一周旅行に出発。モンスターは最初のうちは出てこないが、ある出来事を境にわらわら湧いてくるようになる。どれも素早くて手強いぞ。

5F
5階は、生徒たちの寮になっている。各部屋に入るためには、鍵が必要。この鍵は用務員さんが。

4F
4階は、図書室、薬草室、資料室がある。どの部屋にも必ず、重要なアイテムや情報が眠っている。

3F
3階は、教室階。ただし、どの部屋も空席が目立つ。みんな魔物を恐れてやめてしまったのだ。

2F
2階は講堂と教室が一つずつ。この講堂は、最初は誰もいないが、後々とても重要な場所になる。

1F
1階は、教員のための施設と食堂、それに中庭に出られる通路がある。中庭にも必ず行くこと。

4 トラップ

何気なく資料室に入ろうとすると、いきなりトラップ!! この中には、犯人に関する重要な手がかりが！

こちらの扉は一方通行、出口専用（トラップ付き）でございます。なお、入口はもっと上のほうにございますので、そちらをご利用ください。

5 トートの部屋にて

トートの部屋に侵入。鍵のかかった引き出しをぶち壊して中の物を取ると、犯人の手がかりが手に入る。

この部屋の引き出しは鍵がかかっている。何度もぶっ叩いて鍵を壊すしか、中の物を取る手段はない。そして、引き出しの中にはハーブの空きビンと日記があった！

6 モンスター再び

さて、犯人の手がかりもつかめたことだし……と校長室へ戻ると……！ またモンスターが現れる!?

自分ではちっとも動かない校長は、用務員に話を聞きに行くのも人にやらせる。子供の使いのような仕事だが、素直に聞くと……出たあ！ モンスターだ!!

7 モンスター登場

校長室を出ると突然悲鳴が！ モンスターが再び姿を現したのだ。学校が魔物の巣窟になってしまう！

ヒュージラットやマディスライム、ドラゴノイドなどグロいモンスターがわらわらわらわら、わらわらわらわら。どのモンスターも結構素早くてしぶとい。

8 逆襲のトート

どうも犯人はトートのような気がする。証拠もあるし、なんといっても事件発生とともに姿をくらましているところが怪しい。で、そのトートはどこへ行ったんだ？ 校内を捜索すると、なんと講堂で偉そうに立っていらした。彼は気が弱いという話だが、うーん、憎たらしい……。

トートは、噂以上になまいきで嫌なやつ。いじけたやつの逆襲って恐い

今度のターゲットはマルク！ 待ってろよー。今助けてやるからなぁ。

9 止めなきゃ

図書室にてすでにこと切れたマルクを発見。トートのやつ、何も殺さなくても……。で、トートを探して彼の部屋に行くと、なんとベッドが動かされていてその下に大きな穴が。この下は、確か資料室のはず。早速、資料室へ降りると、今までモンスターを呼び出していた気配がする。これ以上親友に罪をおかさせたくないオーエン君は、1人トートを探しに行くのだった。

ご臨終のマルク君。普通、子供のけんかで殺人までするか？

資料室の扉から、モンスターが登場！ やっぱりあそこは怪しい。

ベッドの下の大穴は、トート君が自ら掘ったのだろうか？

さっきまでモンスターがわらわらわらわら詰まっていたんだろうか。

10 モンスター暴走!!

とある一室で言い合うトートとオーエンを見つけた。と、そのオーエンの上にモンスターが。「オーエンに手を出すんじゃない！」ひねくれトート君も、親友は大切らしく慌ててモンスターを止めるが、モンスターは言うことをきかない。そしてモンスターはさらにトートまでも襲いだした！

オ「なぜマルクを殺した！」
ト「死んだなんて……殺すつもりは」

ト「オーエンに手を出すな」
オ「トート、助けて。殺される！」

ト「モンスターが言うことをきかない！」どうなる!? トート!?

大ボス!!

このグロい化物が大ボスのモンスター。攻撃する時は首が離れて宙を飛ぶ。

SCENARIO·7

ツイン・アイランズ

〈LEVEL 4〉

南国に浮かぶ2つの美しい島、インホア島とアウタム島。2つの島はとても仲がよく、お互いの島にかかる橋を建設したばかりだった。しかし、ある異変が原因で2つの島は、けんかを始めてしまった。異変の原因を探り、島に平和を取り戻すのだ！

妖精の竪琴とは？

2つの島にけんかを巻き起こした原因は、"妖精の竪琴(たてごと)"と呼ばれる音楽が止まったこと。これは、インホア島の岬から聞こえてくる音楽で、人々を元気にし作物を育てる力があるという。この音楽がある日ふっつりと止まってしまったのだ。インホア島の人々は、この音楽を止めたのはアウタム島の人だと言い張っているが……？

インホア島　農業で生計をたてる島

インホア島の島民は、妖精の竪琴を止めたのはアウタムの人だと主張している。その根拠は下にあるとおり。根拠らしい根拠は何もないような気がするが、ほかに凝わしい登場人物もいないしなー。

証言1：俺の畑が……

妖精の竪琴が止まってから、畑の作物がみんな腐ってしまったおじさん。いったい今までどういう育て方をしていたんだろう？　このおじさんも、アウタム島の人が、歌を止めたと思い込んでいる。そんなことより自分の畑をなんとかしたら？

おじさん、少しは自分でなんとかしたら？

証言2：逃げていく船を……

歌が聞こえなくなる前の晩、岬から逃げていくアウタムの船を見た。という話を聞いたおばさん。いい加減な情報の典型みたいな情報。また最近、歌の代わりに妙なうなり声が聞こえてくるとも。この声を聞くとなぜかイライラしてくるという。

逃げていく船を見ただけで犯人扱いはあんまり？

アウタム島　漁業で生計をたてる島

こちらが事件の容疑をかけられているアウタム島です。もちろん島民は、一致団結して無罪を訴えております。大体、アウタム島の人が妖精の竪琴を止める理由は何もないような気がするし……。

証言3：漁場が……！

アウタムとインホアの間にある漁場は、たくさん魚が取れるいい漁場だった。が、最近さっぱり取れなくなったという。魚が取れなくなったことと妖精の竪琴が止まったことには何か関係があるのだろうか？　誰かが漁場を荒しているのだろうか？

どうも最近漁場が荒らされているらしい。

証言4：石ぶつけんなよナ！

このお兄さんが歌が止まる前の晩に岬の下で漁をしていると、不気味なうなり声とともに石が飛んできたそうな。そのお兄さんの話を聞いた島民は、みなインホア島の人が石を投げたと思い込んでいるが、なんでそんなことをしなきゃいけないの？

この人が話をややこしくしている元凶。

正しいのはどっち？

歌を止めたのはアウタム島の連中だと思っているインホアの島民と、無実を訴えるアウタムの島民。どちらも感情的になるばかりで手がつけられない。ところで、岬から逃げた男と石をぶつけられた男の人って同一人物では？　ということは……？

状況はもうほとんど子供のけんか。アホらし。

こっちの島の人もだんだん感情的になってきた。

海へ真っ逆さまだ！

2つの島間の抗争は、ついに大詰を迎えたようで、とうとう橋を切り落とすことになった。ソーサリアンがいくら説得してもガンとして聞かず、もうどうしようもないといった感じ。オロオロと島の間を行ったり来たりしていたら、強風にあおられて海にボチャーン!!

島民のためを思ってはるばる来てやったのに、その態度はないだろう？

そのうえ風まで出てきて……俺は天下のソーサリアンだぞ！　いい加減にしろよ。

なんで海に落ちなきゃいけないんだ～！　人生なんてこんなものなのかぁ？

海は広いな大きいな

「急に降ってきたからビックリしたわ」橋から落ちたところを助けてくれたのは、かわいい人魚・ティキだった。落ちたほうはもっとビックリしたわい、と思いながら、ティキとにこやかに情報交換。その結果、妖精の竪琴付近でティキの妹が行方不明になっていることが判明。人のいいソーサリアンは、その妹の救出まで引き受けてしまうのだった。

さて、妖精の竪琴の岬は、この岩場からまっすぐ東へ行って（どっちが東だよー？）ふたこぶ島を抜けた所にある。しかし、この岬へ行くまでが大変なのだ。しっかりマッピングをしておかないと、広い海の中で永遠にさまようことになりかねない。ティキが案内してくれればいいようなものだが、見捨ててさっさと1人で行ってしまうのだ。岬の近くに行くとティキの姉がいる。この人は、あとで重要な情報をくれるぞ。

人魚登場

何かものすごい情報をくれそうだが、実はあまり役に立たない人魚。

海には小さな敵がうようよいる。動きが鈍くなる水中での戦闘はだんぜん不利。

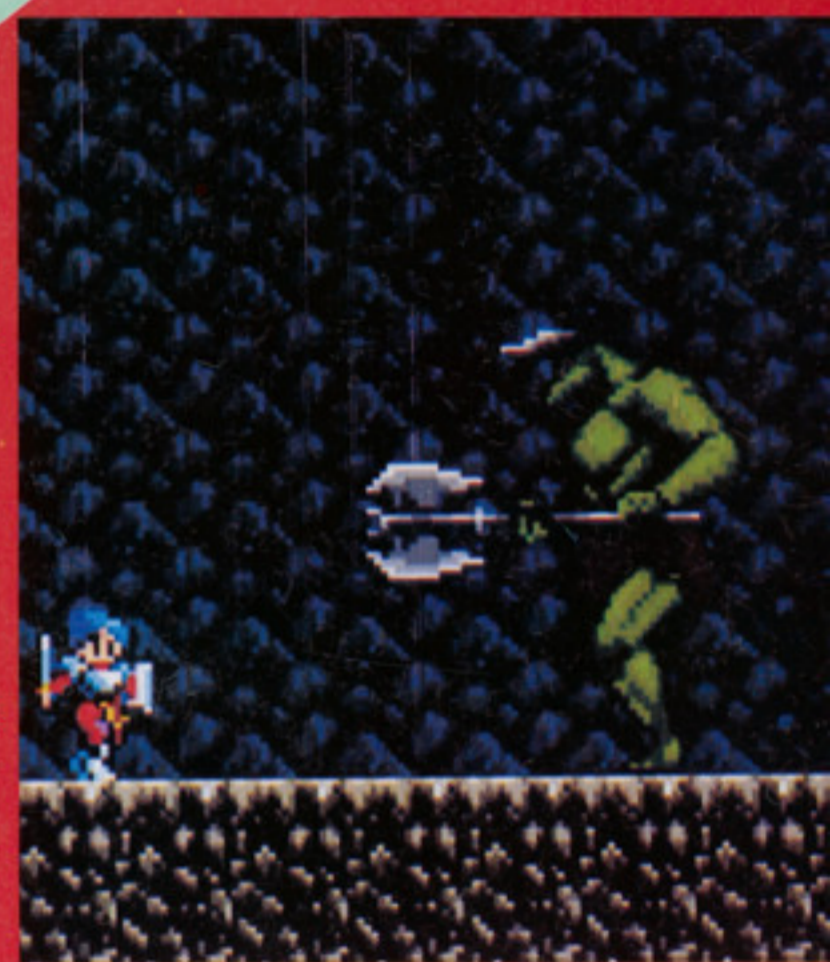
いぶり出し作戦決行!!

やっとこさ妖精の竪琴の岬にたどりついた。が、中に入ろうとした途端、ものすごい力に押し戻されてしまった。今のはなんだったんだ？と思いながら、とりあえず中に入る策を練る。海辺をうろうろすると火打ち石と流木が手に入った。これを使って中の者をいぶりだすか。

火打ち石は浜辺に、流木はガケに落ちている。

囚われの人魚姫を探して……

大ボス！

洞窟内に入るといきなり大ボス登場。でっかいオノをぶんぶん振り回して襲ってくる。外観は、狂暴な河童のようだが、本当は何なのかよくわからない。どうやら頭が悪いらしく、力まかせに襲ってくるだけなので、うまく立ち回って倒そう。

人魚姫救出！　そして……

大ボスを倒して人魚姫を救いに行く。どんどん下っていくと、水の中に囚われの人魚姫が。しかし、太い珊瑚の柱に鎖でつながれてしまって逃げられない！　どんなに殴っても蹴っても柱は傷つかない。何か方法があるはずなのだが……。どうしようもないから人魚姫は放っといて、いったん引き上げだ。

この洞窟内にティキの妹がいる可能性が高い。中に入ると、いきなりボスキャラが襲いかかってくる。どうやらこいつがすべての犯人らしい。

洞窟内に無数にある珊瑚の木。調べても何も起きないが、これだけあるんだから、きっと何か重要な意味をもっているんだろうな。

人魚姫は、地下の水槽で飼われていた。こいつのしっぽは、動物の肉でできているのか、それとも魚の肉なのか、知っている人がいたら教えてください。

SCENARIO・8

マリオネットの館（やかた） 〈LEVEL 4〉

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、そこで人形をなくして泣いている少女に出会う。少女の頼みで人形を探し始めるソーサリアンに不吉な影が忍びよる！

泣く子にゃ勝てん

泣く娘

世の中何でも泣いてすむと思うなよー。お姉さんは許しませんよー。

街中で1人泣いているのはミンナちゃん。大切にしていたピエロの人形、ピエタをなくして泣いている。それを見たお人好しのソーサリアンは、思わず人形探しを買ってでてしまう。で、早速情報収拾を始めると、すぐに人形好きのダール伯爵の名前が浮かび上がった。彼の館にならピエタがある可能性が。

おうちに帰れない〜!?

ダール伯爵の館は、森の中。わざわざ足を運んだのにピエタはなかった。仕方がないので街に戻ろうと森の中を歩き始めたが……ん？　いつまでたっても森を抜けられない？　なんだかよくわからないまま館に引き返す彼らに、伯爵は親切に一夜の宿を提供してくれた。とりあえずそこに泊まるソーサリアン。しかし!!

どうも同じ所をぐるぐるまわっているような気がする。

それでは本日はこれでおやすみなさい。

おや〜？

目を覚ますとそこは巨人の国だった。大きな窓とベッド。ここはどこ？

宝玉を探せ

すっかり混乱しているソーサリアンに、ちっちゃな兵隊が襲いかかってきた。あっという間に捕らえられて、次に気がつくと牢屋の中だった。そこで出会ったグールという老人は、今、人形の国で大変な事件が起きていることを告げる。人形の仕事は、人間の心の支えになること。しかし、人形の国の王様は、人間と人形が一緒にいることを禁じたのだ。セコイけどこれは大変な事件ですよー。

王様は、人形と人間が仲よくするのが嫌なんだと。

人形の国

人形の国では、平和を願う人形達が、ひそかに決起の時をうかがっているのだ。

グートの助けで牢から逃げ出したソーサリアンは、人形の国へとやってきた。ここで、王を倒すために必要な宝玉を手に入れるのだ。しかし、人々の口は重く、誰も本当のことをしゃべってくれない。夕方になるまで待って各家を回ると、ある家の地下で選挙決起集会をしているので（違うって）押しかけて話を聞こう。そうすれば、青い宝玉と黄色い宝玉は簡単に手に入るぞ。

SCENARIO・9

狙われた村 〈LEVEL 5〉

若い娘が何人も行方不明になっていた。神隠しだという噂だが？　事件の謎を解き、娘を助けだせ！

シャノア村の怪

潜入！ シャノア村

若い娘が行方不明になったのは、シャノアという村。早速この村に調査に向かうソーサリアン。しかし、シャノア村の人たちは、なぜか冷たく彼らを追い返してしまう。娘を取り戻したくない？

村の歴史

シャノア村は火山の東にある村で、昔はよくその火山が噴火した。ところがある日、“ザンダー教”という教団が村に現れ、噴火を収めようと言ってきた。やがて噴火は収まり、彼らはその代償に若い娘をいけにえとして要求してきた。しかしその直後、火山は大噴火を起こした。だまされていたことを知った村民は怒り、ザンダー教を追放しようとしたが、逆に邪神ザンダーの邪悪な力に押されてみな殺しにされてしまった。そこへ1人の若者が現れて、聖なる指輪と剣でこの邪教を追い払った。これがシャノア村の歴史である。今から400年前の話で、今村にいるのは移住してきた人々である。

シナリオ10へ……

シナリオ10は、シナリオ9までの全てをクリアしたキャラクターのみが参加できるシナリオ。シナリオ9で新たな大きな敵に遭遇したソーサリアンは、このあとどうなるのか？　それはプレイしてのお楽しみ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER

次のページからデータ大公開(先月の続き)だ!

TEL・TEL スタジアム

7月発売予定/サン電子/6,500円/©1990SUNSOFT

テルスタの紹介は何回目だろうか……

こんにちは、またまた……やってきましたテルスタの徹底マスター。思えばBEメガ別冊のころからだから、紹介し始めて10カ月くらい経つのではないだろうか? いいかげん発売してほしいんだけど、なんせテルスタのウリである通信機能がいまいち完成していない。現在編集部にメガモデムがあるんだけど、これはサン電子にモニターチェックを頼まれているからなんだ。以前モデムの使用記を書いたときには、セガのホストコンピュータとのアクセス中心で、通信対戦はできなかったわけだ。ところが今回はロムも複数用意してもらって、実際に通信対戦しているぞ(まだテル麻雀でしか試していないが……)。相手とつながるまでの手続きは結構面倒くさいんだけど、始まってしまえば面白いのなんのって……でも会社でやっているから電話料金は気にしなくていいからなあ。電話料金を別にすれば楽しめること間違いなし! モデムは注目のメディアになるぞ。早ければ麻雀が5月で、スタジアムが7月に発売となる予定だ。

ところでテルスタ、今回は先月載せることのできなかった12球団分のデータ公開である。はっきり言ってこの12球団は、みんなお待ちかねのことと思う。発売はまだまだ先だから、先月のデータと併せて、どのチームをもとにエディットしようかなどと考えてみてほしい。あと、通信対戦のために、身近なメガドラフレンドを作っておくのもいいだろう。近所でないと、電話料金が馬鹿にならないからね。

ではページをめくってデータを見るべし!

早く通信対戦したい! がんばれサン電子&セガ!!

テルスタ話題の新戦力だ!!

おもり	G	長打力はあるもののスタミナが不安
ヤンク	C	両打ちで確実に3割をマークする
デステノハ	D	長打力15が魅力の一つ
マーピー	S	勝負強く、チャンスに確実
のもう	BU	150キロは魅力
かほり	L	変化球の切れは衰えず
きしかわ	H	ラップショを押し退けて4番の座に
よしピコ	O	足はいまだ健在
すみっこ	F	先発転向がうまくいくか見もの
のうむ	S	Sの監督。考える野球が浸透するか?
むらなか	T	Tの青年監督。Aクラスはまだ遠い?
ずんどう	W	Wの新監督。未知数
でぶち	H	選手より人気のあるHの監督
たねごん	O	往年の名選手が、再びOの監督に

次のページからの表の見方

投手部門

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
41	せいろく	右横	4400	245	52	1.91	20	7	0	245	135	14	12	10	カブ8	シュ7	シン8	パム8

背は背番号、投法はフォーム、投回は投球回数、防御は防御率、勝は勝ち数、敗は負け数、セはセーブ数、制は制球力、質は球質、術は投球術、変1~4は変化球の種類を表わす。

野手部門

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
一	10	こまば	左	4900	412	124	300	11	56	10	243	336	8	8	7	9	9	8	8

位は守備位置、背は背番号、打法は打席、本は本塁打、盗は盗塁数、眼は選球眼、長は長打力、技は小技のうまさ、勝は勝負強さ、走は走力、守は守備力、肩は肩の強さを表わす。なお年俸の単位は万円とする(共通)。投手の球速の単位はkm/hとする。

GALIOTS

監督 もっとしコーチ こんどあ

130試合
84勝44敗2分

打率 .268
本塁打 106
防御率 2.56

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
41	せいろく	右横	4400	245	52	1.91	20	7	0	245	135	14	12	10	カブ8	シュ7	シン8	パム8
17	まきまき	右上	6800	150	34	2.04	12	4	4	218	150	14	13	13	8	スラ7	シュ5	ナッ5
18	くわは	右上	5000	249	77	2.78	17	9	0	248	145	13	11	10	9	8	6	sf8
48	こうば	右上	2300	88	23	2.35	7	3	0	149	140	14	11	9	7	6	6	フォ6
13	みやもほ	左上	1800	102	32	2.82	5	7	0	177	135	8	12	8	6	5	6	4
19	よしば	左上	900	16	2	1.12	1	0	0	66	145	6	12	6	6	4	3	6
31	きんたろ	右上	2600	63	25	3.57	2	5	1	137	143	7	10	7	5	5	5	8
28	ひろは	右上	2100	49	16	2.93	8	1	11	60	140	8	15	8	6	6	6	ナッ4

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
一	10	こまば	左	4900	412	124	.300	11	56	10	243	336	8	8	7	9	9	8	8
遊	0	かわいま	両	2600	318	80	251	5	28	6	199	294	7	5	14	6	10	14	7
中	49	フロマティ	左	18000	438	166	378	15	72	7	240	400	14	7	2	13	8	11	9
左	8	はらたつ	右	8100	394	102	258	25	74	3	224	300	8	14	2	7	5	9	10
右	20	ブラン	右	2500	300	90	300	24	64	5	186	334	9	15	1	12	8	10	13
三	5	おかなき	左	4600	444	118	265	12	59	4	245	304	10	8	8	13	7	7	9
二	6	しの	左	7500	460	134	291	4	38	6	232	326	12	5	10	12	3	10	5
捕	22	なかも	右	5300	236	50	228	5	27	6	181	270	6	6	9	7	7	9	13
内	37	つつえ	左	1900	40	12	300	2	8	0	114	328	8	12	4	10	2	4	3
	24	おもり	右	800	60	16	266	3	11	0	122	304	9	11	4	7	5	6	8
	38	すぐひろ	右	1000	80	14	175	1	4	4	154	234	4	5	12	4	10	3	10
外	7	よしむた	左	5300	28	4	142	0	4	0	69	228	7	10	7	10	5	8	13
	44	うがた	両	1200	220	68	309	3	22	13	164	340	8	4	10	6	13	6	8
	59	いのうめ	右	1700	204	60	294	12	38	4	172	304	7	11	8	8	7	10	12
捕	23	うえた	右	1200	70	12	171	1	3	4	125	232	5	7	7	8	8	6	11
	15	かまくら	右	4000	92	10	108	1	10	0	116	178	4	11	3	6	3	1	19

CALVES

監督 こうじしコーチ おおちた

130試合
73勝51敗6分

打率 .271
本塁打 101
防御率 3.01

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
24	おおも	左上	5300	145	36	2.23	8	6	0	231	143	13	15	14	カブ12	スラ10	シュ7	フォ10
34	かまぐち	左上	5200	208	65	2.81	12	7	0	240	145	9	11	13	9	9	7	ナッ4
16	なだとみ	右上	1600	166	67	3.63	10	9	0	184	145	9	7	9	9	7	7	フォ9
20	きたベーブ	右上	6600	110	75	6.13	9	10	0	159	138	15	3	14	14	11	11	8
18	ざざおか	右上	700	78	20	2.30	3	1	0	235	140	13	15	6	9	9	9	5
33	かまばた	右上	2200	55	17	2.78	3	1	0	78	145	14	8	9	6	7	7	sf11
19	きよかま	左上	1500	33	12	3.27	3	2	0	52	140	4	8	10	8	6	6	パム9
11	きとお	右上	1300	90	28	2.80	4	1	7	68	143	10	8	7	6	6	6	フォ8
14	つら	右上	4100	83	15	1.62	12	5	28	72	150	15	13	9	8	シュ8	シュ8	sf14

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
中	1	やまさん	両	4200	364	96	.263	8	34	12	250	304	8	5	15	9	12	13	10
二	4	しょうら	両	3700	498	160	321	1	25	34	247	354	11	2	13	12	14	10	4
三	44	ローソン	右	3000	472	142	300	22	79	8	239	334	9	9	8	10	8	8	7
一	6	こばやかま	左	3500	396	118	297	12	61	1	224	334	8	6	1	7	4	10	8
右	55	ヤンク	両	3000	340	102	300	20	60	2	202	334	8	10	5	9	7	11	12
左	9	おさ	左	2100	260	70	269	11	42	2	197	310	7	10	5	7	6	9	8
遊	5	みずしも	右	3100	232	60	258	6	36	1	163	296	6	11	12	8	5	9	13
捕	40	たっちゃん	右	4400	276	62	224	4	22	1	216	270	9	4	9	8	5	12	10
内	30	こうしん	右	700	14	2	142	0	0	1	95	188	4	0	5	5	7	6	9
	7	のむけん	両	600	150	38	253	0	12	21	183	296	7	2	8	6	15	7	8
外	28	にしら	左	1400	200	70	350	9	27	2	173	382	8	9	2	12	6	8	5
	10	たかがわ	右	4500	368	102	277	12	56	7	210	314	12	9	7	10	8	9	11
	0	ながし	左	2900	332	86	259	5	43	12	242	298	5	6	9	9	10	13	13
捕	23	うえら	右	800	122	20	163	4	10	1	146	214	5	13	11	8	5	6	12
	27	はらしん	左	600	46	12	260	0	7	0	219	318	8	4	2	6	4	9	8

DRASTICS

監督 せいうちコーチ きまった

130試合
68勝59敗3分

打率 .256
本塁打 149
防御率 3.67

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
25	にしもも	右上	2500	246	67	2.45	20	6	0	246	145	15	10	11	カブ8	スラ7	シュ5	パム9
34	やまもも	左上	2100	181	59	2.93	9	9	1	163	145	11	11	9	8	7	11	フォ6
53	かわばば	右上	1400	66	21	2.86	7	1	0	113	150	8	10	9	10	9	6	ナッ6
17	うえはは	右上	900	76	38	4.50	4	5	0	117	148	7	6	6	9	7	2	sf6
21	すぎ	左上	3000	49	22	4.04	3	4	0	81	140	6	11	10	9	8	6	フォ7
14	しんじ	左上	600	40	31	6.97	1	4	0	133	145	8	8	4	8	5	3	ナッ7
18	かしめ	右上	3500	105	30	2.57	9	3	0	76	145	6	10	9	8	5	3	フォ7
33	かくげん	右上	9000	74	19	2.31	5	3	25	71	150	13	12	6	9	8	4	sf10
29	よーだ	右上	700	50	20	3.60	3	3	1	159	150	8	10	7	8	5	3	フォ6

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
中	57	ひこも	右	3500	454	124	.273	26	59	10	242	312	8	12	11	11	13	13	14
遊	3	たつあみ	左	800	84	20	238	2	8	3	90	322	9	10	12	8	13	8	6
二	2	ロウ	右	15000	360	100	277	18	60	2	202	352	8	12	6	11	7	11	6
一	6	おち	右	16500	476	152	319	40	116	4	250	296	10	14	2	14	6	9	12
右	30	デステハノ	左	6000	350	90	257	28	72	6	202	336	7	15	4	10	9	10	15
三	7	うーやん	右	5300	436	132	302	25	68	2	232	276	7	11	8	8	8	4	8
左	55	たいのう	左	1200	308	72	233	14	36	2	204	308	5	13	6	7	5	10	10
捕	39	なかうら	右	2800	352	94	267	7	41	2	242	308	6	5	9	8	4	9	13
内	5	とおる	右	2000	306	82	267	8	32	4	191	308	6	7	12	7	6	7	8
	48	こんもり	右	800	124	30	241	0	5	7	132	282	8	3	12	8	6	7	7
	37	やせとも	右	1200	100	22	220	0	9	3	170	264	5	3	10	9	3	7	8
外	23	さわまた	左	2400	270	76	281	4	31	3	223	320	11	6	10	7	3	5	12
	40	こと	左	900	218	54	247	1	16	4	167	290	7	5	13	15	4	9	9
	31	かおる	右	1200	100	22	220	2	13	0	173	272	4	6	8	13	5	10	10
捕	22	やまさきた	右	500	28	4	142	0	2	0	74	222	4	3	1	7	3	7	12

SPIRALS

監督 のうむ
コーチ やすだけ

130試合
55勝72敗3分

打率 .254
本壘打 140
防御率 3.90

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
32	こばな	右上	5000	167	87	4.41	11	8	0	191	138	14	8	12	カブ7	スラ7	シュ6	フォ6
63	かちょう	左上	1500	130	41	2.83	6	9	1	137	135	7	10	8	15	12		
17	けんじろ	右上	1000	98	43	3.94	4	4	1	139	145	11	8	6	8	3	5	ナッ3
20	なあもと	右上	2500	94	46	4.40	5	6	1	139	140	13	5	8	6	5	2	フォ12
18	いのう	右上	3000	101	57	5.07	4	11	1	148	140	7	10	7	7	シュ6	シン7	7
12	やも	左上	1100	109	39	3.22	5	9	0	158	143	13	6	9	6	スラ5	シュ2	7
29	にひむら	右上	700	100	38	3.42	6	4	0	174	145	12	10	7	8	5	2	6
14	みやもう	右下	1600	56	27	4.33	1	4	0	69	138	10	0	6	7	4	シン6	5
24	にゃいとう	右上	2400	163	51	2.81	12	5	8	131	145	13	9	10	8	7	シュ6	sf7

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
二	25	とまけん	両	1800	428	112	.261	5	27	32	234	304	7	4	10	11	15	7	6
左	4	くりぼう	両	2000	420	106	252	2	26	4	242	294	11	4	15	11	13	13	11
遊	36	ぶんぶん	右	5000	484	128	264	34	74	6	250	302	5	13	8	12	10	12	9
中	15	マーピー	左	7000	402	120	298	38	95	5	218	332	6	15	1	14	8	13	12
一	8	ひろだわ	右	4000	470	126	268	17	59	11	250	308	5	10	2	9	11	11	9
右	10	あらみ	左	1700	322	88	273	4	38	7	218	310	14	5	4	11	9	10	11
三	5	すに	右	1700	288	74	262	5	32	0	196	304	7	7	10	7	4	8	8
捕	26	はたぼう	左	1600	244	70	286	8	28	2	176	324	7	7	2	9	7	8	10
内	39	しぶみ	右	1300	64	20	312	1	1	0	173	340	7	5	7	10	5	8	9
	48	さくらみ	右	900	58	8	137	0	1	1	95	208	5	2	11	5	7	10	5
	3	かずぼう	右	900	156	38	243	4	15	1	152	290	6	9	1	9	7	6	13
外	9	くぎうら	左	4000	124	34	274	6	22	2	154	310	8	12	1	9	8	10	7
	35	おがが	右	1500	106	28	264	4	13	3	194	302	6	11	5	7	10	10	10
捕	28	やけがし	右	3100	48	16	333	3	17	0	130	374	7	9	1	14	1	9	6
	33	にゃかにし	右	800	152	25	171	1	12	1	165	228	4	2	10	6	9	5	12

TRIGGERS

監督 むらなか
コーチ こわとう

130試合
54勝75敗1分

打率 .256
本壘打 135
防御率 4.06

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
4	マットキー	右上	8100	201	83	3.71	15	9	0	218	145	15	10	11	カブ11	スラ12	シュ6	sf11
19	きゅうどう	右上	3200	139	62	4.01	10	10	5	134	140	11	10	8	13	13	7	パー5
34	まいくなか	左上	1500	112	58	4.66	10	10	0	140	140	8	7	6	9	7	5	フォ8
14	いとと	右上	1300	108	51	4.25	8	8	0	132	143	9	13	5	9	8	4	6
18	いけら	右上	1300	61	46	6.78	8	8	0	142	140	7	7	10	8	7	3	5
1	のら	右上	1300	91	34	3.36	4	4	2	80	138	11	13	8	9	8	3	8
25	いのまて	左上	1300	66	31	4.22	6	6	3	67	145	0	13	6	9	8	5	sf5
56	みこやん	右下	1200	55	22	3.60	4	4	0	98	138	9	11	8	9	9	6	ナッ6
24	すみもも	右上	1200	63	24	3.42	4	4	7	62	135	10	13	10	7	6	5	フォ4

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
中	2	おおみょ	両	1400	402	122	.303	4	26	22	242	336	8	4	10	7	14	8	12
二	6	わら	右	2400	476	140	294	1	25	18	248	330	13	4	15	10	12	9	6
一	44	ヒールダ	右	3000	384	116	302	38	81	0	212	336	5	13	0	8	5	6	4
三	16	おから	右	5500	492	138	280	24	76	8	250	316	8	15	1	10	9	8	8
二	3	やぎさん	右	1300	270	58	214	16	40	3	205	258	5	10	6	8	8	6	7
左	0	なかみょ	左	1000	286	76	265	11	41	9	240	304	8	5	8	7	10	10	7
右	7	まうみ	右	5300	278	68	244	16	37	2	194	288	6	7	2	7	7	13	12
捕	22	きろ	右	2500	280	68	242	6	32	3	191	286	6	7	12	9	5	11	8
内	30	ひらら	右	2200	102	14	137	0	6	1	184	192	7	5	10	8	4	6	4
	36	やままき	右	700	90	24	266	0	4	5	154	304	6	1	7	6	10	8	7
外	8	たろ	左	3200	252	72	285	5	27	0	176	322	8	9	5	13	5	7	7
	5	ななもり	左	2500	120	36	300	0	17	0	165	388	13	12	3	8	5	8	8
	33	かにこ	右	500	120	24	200	4	12	2	172	254	4	11	1	5	10	10	11
	29	とまそん	右	1100	122	36	295	4	13	0	156	334	6	9	2	6	4	7	9
捕	39	よしら	右	700	80	12	150	0	0	4	135	202	6	2	6	3	6	6	11

WHILES

監督 ずんどう
コーチ てらおた

130試合
47勝80敗3分

打率 .259
本壘打 76
防御率 4.03

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
28	カッパ	左上	4500	175	66	3.39	8	13	0	193	138	7	9	10	カブ10	スラ9	シュ8	パム8
16	かけはら	右上	3500	130	48	3.32	9	10	1	137	138	13	11	8	6	5	3	フォ7
54	でえもん	右上	2200	183	79	3.88	8	13	1	169	145	9	9	7	7	6	2	ナッ1
17	さいほう	右上	6400	117	42	3.23	8	6	0	200	143	11	9	12	11	シュ7	シン8	パム10
19	ならやま	右上	2200	79	36	4.10	1	10	17	71	150	7	1	9	8	スラ8	シュ4	フォ6
67	むらたた	左上	3600	67	41	5.50	4	6	0	153	140	7	4	7	8	6	7	6
18	おかもも	左上	1100	74	25	3.04	3	1	0	77	143	7	9	7	6	4	2	6
29	なつもと	右上	1300	97	43	3.98	1	5	5	78	140	7	11	8	5	4	4	6
24	えんぼう	右上	4300	89	61	6.16	2	8	0	150	143	15	0	9	14	11	4	12

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
左	59	やまざり	左	3000	476	146	.306	7	56	17	248	342	9	3	8	8	12	14	12
三	9	ちょうに	右	1700	402	112	278	2	26	8	224	316	8	2	15	10	9	8	9
二	3	たかり	左	5100	496	138	278	5	31	32	245	314	9	15	6	9	14	12	8
右	7	ポンテ	右	6000	510	134	262	24	81	12	250	302	6	10	1	8	10	11	10
一	14	パチョリ	右	3800	434	144	331	12	62	2	231	362	11	15	2	9	6	10	7
捕	33	ひちかわ	右	1600	266	62	233	5	19	0	207	274	8	10	11	5	2	7	10
中	31	やしり	両	3700	154	32	207	2	10	11	151	252	7	12	4	7	13	10	11
遊	6	たかはに	両	2500	268	60	223	2	27	5	180	268	6	7	3	7	9	11	6
内	26	たちろ	右	1900	106	24	226	0	5	1	130	278	5	4	4	8	7	7	6
	37	ひのよし	右	800	84	20	238	2	8	0	119	278	6	1	2	8	5	5	4
	45	むらさん	両	1200	82	20	243	1	4	4	124	284	9	6	11	6	10	12	6
	8	あうの	右	900	118	32	271	1	15	0	124	314	5	2	6	11	6	9	9
外	44	かとちゃん	両	3000	76	20	263	1	21	3	164	302	6	10	1	10	8	6	6
	41	みやじと	左	8000	108	32	296	0	11	3	116	328	8	6	5	9	9	10	12
捕	1	たにし	右	700	154	26	168	3	10	0	170	226	4	2	3	6	6	12	14

BUCKLES

監督　ぎょうぎ
コーチ　なかみし

130試合
71勝54敗5分

打率　261
本塁打　157
防御率　3.83

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
14	あわも	左上	6600	235	71	2.71	19	8	1	243	145	10	9	11	カブ 11	スラ 10	シュ 5	ナッ 5
15	しんたろう	右上	3200	165	69	3.76	9	10	1	195	150	7	9	6	6	シュ 9	シン 11	パム 8
26	この	左上	6200	180	68	3.40	12	9	1	219	143	10	8	12	8	スラ 8	シュ 3	ナッ 5
30	やとう	右上	2700	94	40	3.82	7	2	1	129	140	4	8	7	8	7	3	4
20	ひらやなぎ	右上	1600	67	42	5.64	3	5	0	137	138	2	3	5	7	7	5	フォ 6
11	のもう	右上	1000	80	30	3.37	9	7	1	131	150	6	9	7	8	6	3	8
54	いけした	右上	400	39	16	3.69	3	0	0	77	145	5	9	6	8	6	4	6
22	さとー	左上	700	81	33	3.66	7	3	4	70	143	13	13	8	7	6	4	ナッ 3
21	よーし	右上	3400	84	23	2.46	5	5	20	72	148	6	10	11	9	7	5	フォ 7

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
二	4	おおいひ	右	5600	400	110	275	8	33	14	216	314	10	6	14	10	13	6	5
左	9	あらら	左	5500	444	134	301	7	47	6	240	336	15	5	15	11	10	12	10
右	16	ブララン	左	11500	494	140	283	49	121	5	248	318	5	15	0	12	8	7	9
一	33	トレボー	左	3500	350	100	285	25	95	5	202	322	6	13	1	8	9	9	7
中	44	つずき	右	3400	412	118	286	20	57	1	231	322	8	9	3	7	6	11	11
三	6	かねまち*	右	2500	244	54	221	7	30	0	172	268	5	7	9	9	5	6	8
遊	12	まっきっき	右	2600	294	74	251	7	30	2	223	294	8	7	12	7	7	5	7
捕	10	かわした	右	3400	282	74	262	6	35	1	223	300	5	8	14	6	6	8	8
内	8	よねくん	左	700	68	14	205	2	6	1	93	250	5	11	4	5	8	7	6
	58	あたし	両	700	126	26	206	1	9	2	183	252	6	5	11	8	8	8	8
外	5	むらした	右	2600	160	48	300	5	25	2	122	338	6	9	1	13	9	9	12
	60	なかたみ	左	2900	106	28	264	1	13	0	116	310	7	7	2	9	4	10	10
	27	なかめ	右	1000	144	34	236	10	21	2	136	278	4	15	3	8	10	8	14
捕	57	ふるくも	右	700	104	18	173	2	6	0	146	222	4	7	4	4	5	6	7
	56	みつかわ	右	700	12	4	333	0	0	0	64	362	4	4	3	12	6	10	10

BRINKS

監督　うえさん
コーチ　こぐま

130試合
72勝55敗3分

打率　277
本塁打　170
防御率　1.23

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
28	おおじさま	左上	5000	194	75	3.47	15	6	0	211	138	8	8	11	カブ 13	スラ 12	シュ 6	フォ 7
11	さとちゃん	右上	5200	165	92	5.01	9	13	0	183	140	7	8	7	8	8	4	9
12	かわおき	右上	2800	124	73	5.29	11	6	0	170	143	10	7	8	9	7	8	ナッ 6
38	ポップマン	左上	3600	120	46	3.45	9	6	0	194	138	9	12	11	12	シュ 6	シン 8	パム 9
16	いとあつ	右下	800	55	21	3.43	5	1	0	85	135	8	9	4	8	スラ 9	シュ 4	8
26	いとたか	右上	900	82	42	4.50	3	4	2	89	140	5	8	5	6	5	6	フォ 6
21	ゆうちゃん	右上	2500	80	38	4.27	5	5	2	101	138	13	5	13	7	7	5	4
14	かわうち	右上	1000	58	21	3.25	4	1	12	63	140	6	11	9	8	8	3	ナッ 11
18	さかり	右上	2000	154	62	3.62	9	7	9	139	143	10	5	10	8	6	7	フォ 7

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
三	8	まつえい	両	4800	470	144	306	17	60	14	240	342	9	9	2	12	13	4	8
二	1	ふっくら	右	3000	394	104	258	8	47	8	226	298	12	6	14	9	11	8	7
一	44	ブーマン	右	20300	510	164	321	40	124	2	250	350	15	12	0	13	7	8	5
左	78	かどやん	左	12000	406	124	305	33	93	0	228	338	7	14	0	12	5	9	11
右	3	いわみね	右	3700	486	134	275	20	77	1	250	314	8	10	1	9	5	10	7
中	10	ふじり	左	1400	432	126	291	30	90	3	236	326	8	14	2	10	7	10	10
遊	23	おおがわ	右	1400	344	84	244	5	32	7	226	288	8	5	13	8	10	5	7
捕	27	なかいま	右	1400	320	74	231	5	26	2	236	276	6	5	10	6	6	8	12
内	2	かわこし	右	900	42	12	285	0	6	1	117	316	7	3	6	6	5	7	6
	40	ふくひら	右	1400	70	14	200	0	3	1	158	246	4	5	7	5	6	6	7
外	32	ひがしむれ	両	900	156	44	282	2	17	9	212	318	9	5	14	5	12	11	7
	36	かわもり	右	1500	44	12	272	0	3	0	122	324	7	2	5	8	3	10	8
	6	くまゴロー	左	1300	122	28	229	2	9	4	156	278	7	2	8	7	8	10	9
	9	もときた	右	900	280	84	300	5	33	8	234	336	8	6	12	7	11	8	11
捕	25	ふじやん	右	1300	90	18	200	0	6	0	135	246	7	4	7	8	2	9	10

LILACS

監督　もりまさ
コーチ　くろら

130試合
69勝53敗8分

打率　271
本塁打　150
防御率　3.86

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
41	なべひさ	右上	7100	226	86	3.42	15	11	0	235	148	8	6	6	カブ 9	スラ 8	シュ 3	フォ 12
15	まつやに	右下	3100	146	60	3.69	11	5	0	32	138	6	7	3	8	7	5	10
21	なべとみ	右上	2000	138	54	3.52	10	7	0	220	150	11	10	6	7	6	2	sf 7
18	かくたい	右上	6000	198	72	3.27	10	10	0	230	153	13	11	10	9	8	7	フォ 7
47	くろう	左上	4600	118	65	4.95	4	8	2	120	145	2	9	5	14	10	5	パム 6
28	たたやま	右上	1800	101	47	4.18	5	4	0	154	140	14	6	6	5	5	6	フォ 5
11	いいし	右上	1300	68	33	4.36	4	4	3	79	145	10	10	5	6	5	2	sf 10
17	やあね	右上	3300	53	23	3.90	6	1	4	70	135	11	7	12	6	シュ 6	シン 7	フォ 5
30	かほり	右横	5000	34	12	3.17	2	1	3	67	138	10	8	11	12	スラ 9	8	8

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
三	7	いわげ	右	9600	486	130	267	16	63	28	250	308	10	8	10	7	12	5	8
右	24	へいや	両	5500	364	98	269	2	32	6	199	306	8	5	15	9	10	14	15
中	1	なつやま	右	8400	478	144	301	31	99	31	250	334	7	12	3	10	14	11	11
一	3	きよまー	右	6800	444	126	283	35	92	7	247	318	11	15	0	12	6	9	7
左	39	デストラ	両	6500	292	74	253	32	81	4	175	296	6	15	1	14	5	14	8
遊	6	たなめ	右	2500	424	134	316	8	68	18	224	348	13	5	12	8	9	6	6
二	5	つぎ	右	6000	436	132	302	3	52	33	250	336	14	2	8	6	14	7	4
捕	27	いとと	右	5500	374	88	235	9	35	3	229	278	8	7	9	8	5	11	9
内	4	とまちん	右	1400	80	14	175	0	1	3	138	234	7	5	8	4	7	9	5
	35	ふびの	右	1000	50	12	240	1	7	0	128	282	6	9	10	9	4	5	6
外	2	よしたか	左	2500	242	76	314	3	28	5	199	346	10	5	11	13	11	12	13
	10	はにゅう	両	1000	88	22	250	0	6	3	104	296	7	1	14	8	9	10	11
	25	あめ	左	1600	84	20	238	1	9	1	98	280	6	8	1	10	6	8	10
	12	きたもら	右	2000	18	2	111	0	1	1	165	164	4	10	3	4	8	11	9
捕	23	おみゃあ	右	1000	40	8	200	1	3	0	92	268	7	6	2	7	4	9	10

HOPES

監督　でぶち
コーチ　くろべー

130試合
59勝64敗7分

打率　256
本塁打　166
防御率　1.66

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
17	かこう	右上	3000	176	72	3.68	12	8	1	207	143	8	9	8	カブ 7	スラ 6	シュ 3	フォ 8
50	むらさん	右上	1300	130	57	3.94	7	8	0	164	143	1	8	6	12	11	7	ナッ 2
18	やまうか	右上	3600	134	60	4.02	9	9	1	137	138	5	7	11	8	6	4	フォ 7
11	よしとよ	左上	1700	149	88	5.31	10	8	0	178	143	8	4	9	7	7	6	9
32	まちもち	左上	800	75	37	4.44	3	3	0	111	140	12	4	5	8	9	3	ナッ 4
19	やまうた	右上	4600	110	82	6.70	3	13	0	165	140	13	3	10	10	9	6	フォ 7
21	にしさわ	左上	1400	63	48	6.85	1	6	0	97	138	3	2	6	10	10	4	6
24	やのう	右上	2800	94	46	4.40	4	5	2	74	135	15	11	12	6	5	6	7
12	いのくま	右上	3100	95	35	3.31	6	2	21	68	140	4	9	13	6	5	5	10

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
中	3	さかき	左	2700	488	114	233	15	45	12	240	278	6	8	6	6	10	11	11
三	5	ふじひろ	右	1600	236	60	254	13	50	1	165	292	6	13	8	7	4	4	9
二	9	バナナード	両	9700	446	120	269	34	93	2	237	308	7	15	1	13	6	2	6
右	8	きしかわ	右	700	400	104	260	26	66	10	239	298	6	14	4	10	9	11	13
一	7	ラップショ	左	12000	488	114	233	15	45	12	239	278	6	8	7	7	10	12	8
左	29	・かまもと	左	3500	390	120	307	13	55	19	220	340	9	8	6	9	13	6	9
遊	4	もりたき	右	1300	240	62	258	4	17	5	199	296	5	7	10	4	5	8	9
捕	30	うちら	右	1500	228	58	254	3	25	1	181	298	8	5	10	5	3	7	11
内	44	こうのう	右	3100	102	22	215	0	13	3	144	260	7	1	6	6	6	10	6
	14	うかい	左	1400	292	82	280	1	23	9	215	316	15	3	7	9	11	7	7
	43	いとうと	右	2200	126	28	222	4	12	3	120	264	6	8	5	6	7	6	8
	1	おざわ	右	1500	272	74	272	3	21	9	191	308	7	4	14	8	11	6	6
外	15	はたまま	右	800	92	20	217	0	6	1	140	270	5	3	3	4	3	9	9
	23	たかすだれ	右	1900	122	26	213	6	22	0	140	258	6	14	1	8	2	12	10
捕	2	ありは	右	4100	64	14	218	0	5	0	90	276	5	3	2	4	1	8	8

FUTUES

監督　さだちゃん
コーチ　こんどか

130試合
54勝73敗3分

打率　265
本塁打　131
防御率　4.11

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
21	ひがしざき	右上	5100	208	82	3.54	16	9	0	232	145	9	7	11	カブ 11	スラ 10	シュ 3	フォ 7
13	しめた	右上	3000	177	74	3.76	9	12	0	164	143	12	9	7	6	6	4	8
15	たけだか	右上	1700	143	67	4.27	6	8	0	131	140	8	6	8	6	5	4	6
30	つや	右上	2600	131	80	5.49	11	11	0	150	145	3	6	10	8	7	2	7
23	すみっこ	左横	2600	66	25	3.40	3	4	0	143	135	15	10	5	7	5	6	ナッ 5
18	かわの	左上	2400	73	38	4.68	0	6	1	78	138	4	5	13	6	6	2	フォ 9
14	さかいみ	左上	700	70	27	3.47	5	4	1	150	145	15	11	6	8	8	6	sf 6
0	まつうろ	右上	2200	20	22	9.90	1	4	0	113	143	4	4	12	13	11	6	ナッ 4
17	さっとせい	右上	3200	106	44	3.73	6	11	18	84	140	7	9	10	10	9	3	sf 9

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
中	8	しまったま	左	3100	210	66	314	2	14	15	192	344	12	5	8	5	12	13	11
二	3	くらい	両	2800	422	102	241	5	42	38	248	284	8	4	14	12	15	10	6
三	5	ふるた	右	3400	322	88	273	14	42	7	216	310	9	8	9	11	6	6	10
左	44	ブルーワ	右	7200	476	146	306	27	73	8	250	338	8	10	0	11	7	12	10
一	11	おおひま	右	4100	460	122	265	18	59	5	250	302	9	10	2	10	4	10	7
遊	37	たなかっこ	右	2600	428	106	247	7	43	7	250	288	8	5	7	9	6	3	9
捕	22	たむろ	右	3900	366	90	245	11	45	5	239	290	6	10	8	8	4	10	10
右	2	すずきよ	左	1000	312	78	250	6	21	22	213	292	9	3	7	8	14	10	7
内	25	おんがわ	左	1400	208	64	307	2	21	8	188	338	8	5	7	9	11	7	6
	7	なかひま	右	1000	236	54	228	9	24	5	172	276	5	10	7	10	8	6	10
外	28	ふたむろ	右	1400	140	28	200	14	4	6	176	252	5	15	9	5	9	13	8
	35	ふみおう	左	600	22	2	090	0	0	0	68	192	3	6	5	8	6	10	12
	9	ダイエット	右	6500	312	86	275	14	41	2	176	314	7	10	3	12	6	15	8
	34	こまったき	右	1200	66	14	212	2	10	1	130	254	3	11	7	9	7	10	9
捕	99	ばかな	右	2500	84	20	238	1	9	0	130	290	10	4	6	7	3	10	10

OPTIONS

監督　たねごん
コーチ　とくたこ

130試合
48勝74敗8分

打率　265
本塁打　119
防御率　4.43

背	名前	投法	年俸	投回	失点	防御	勝	敗	セ	スタミナ	球速	制	質	術	変1	変2	変3	変4
29	ちょうさん	右上	5500	179	50	2.51	7	9	0	244	143	8	10	12	カブ 7	スラ 6	シュ 5	フォ 13
27	うっしっし	左上	5100	148	60	3.64	12	5	0	215	145	6	10	10	10	9	5	15
15	そうかつ	右上	5000	207	97	4.21	11	15	0	224	145	4	9	8	8	シュ 7	シン 8	9
20	くろたけ	右上	1800	112	44	3.53	4	5	0	155	143	10	11	13	10	スラ 8	シュ 8	7
28	そのいち	左上	2000	131	89	6.11	7	12	1	150	140	7	1	9	7	8	6	6
14	こみや	右上	800	70	28	3.60	4	6	0	150	148	10	7	6	8	5	6	7
17	こんど	左上	800	54	36	6.00	2	6	0	56	138	0	6	8	7	5	3	8
25	へらぬま	右上	1100	65	41	5.67	1	3	4	72	140	7	3	7	7	7	8	ナッ 4
18	いらべー	右上	1100	51	20	3.52	0	2	9	65	157	4	15	5	7	シュ 4	sf 8	

位	背	名前	打法	年俸	打数	安打	打率	本	打点	盗	スタミナ	打力	眼	長	技	勝	走	守	肩
左	5	よしピコ	右	6000	490	130	265	12	47	13	245	304	9	6	5	8	12	4	8
二	3	にしまひ	両	2700	392	110	280	2	17	42	196	316	13	2	7	5	15	8	6
一	1	あいほう	左	2500	510	154	301	13	65	8	250	336	6	7	1	11	8	7	8
右	4	ランボウ	右	7500	488	146	299	39	105	1	250	334	8	13	0	12	6	12	12
三	6	しもかわ	左	2100	360	102	283	12	43	8	221	320	15	8	6	7	8	8	9
中	2	よこじゃ	左	1800	374	104	278	2	26	18	229	314	10	3	7	6	13	10	11
遊	23	さとけん	右	1600	332	98	295	11	48	3	202	330	8	7	11	8	7	6	6
捕	66	ふくざー	右	700	196	34	173	0	8	3	199	224	7	1	12	5	6	7	14
内	45	ほりこ	右	400	76	20	263	1	9	1	135	298	6	8	5	8	7	7	6
	0	はちしば	右	1000	202	48	237	7	24	2	154	282	6	13	8	11	8	6	9
	30	もりじゃ	右	1000	132	30	227	0	13	2	180	270	6	4	10	9	9	6	7
外	48	たかちゅう	左	700	66	12	181	3	10	0	90	242	4	9	5	8	5	9	11
	10	ふるさわ	右	1100	260	64	246	7	28	2	199	290	6	8	8	14	8	7	9
捕	9	さいとこ	右	1200	78	16	205	1	4	0	138	262	7	4	5	5	3	12	8
	12	はかまだれ	右	2500	106	16	150	0	8	1	135	212	7	5	12	9	7	8	10

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART4

NEW SOFT COMPLETE MASTER

時の継承者 ファンタシースターIII

4月下旬発売予定／セガ／価格未定

PSシリーズ第3弾『時の継承者』

メガドラユーザーで『ファンタシースター(以下PS)』シリーズを知らない、なんて不届き者はいないよね。それほど有名、傑作と言われたRPGに、最新作が登場することも、もうみんな知っていると思う。でもちょっとだけ復習の意味も含めて、前作の内容を振り返ってみよう。

PSシリーズの第1弾は、メガドラの発売前、すなわちマークIII用として発売された。当時としては珍しい、アニメーション移動する3Dダンジョンがあった。FMパックにも対応した音楽も好評で、今でも口ずさめる人もいるくらい(私のコトだ)。主人公のアリサが、仲間と共に冒険する話だったね。

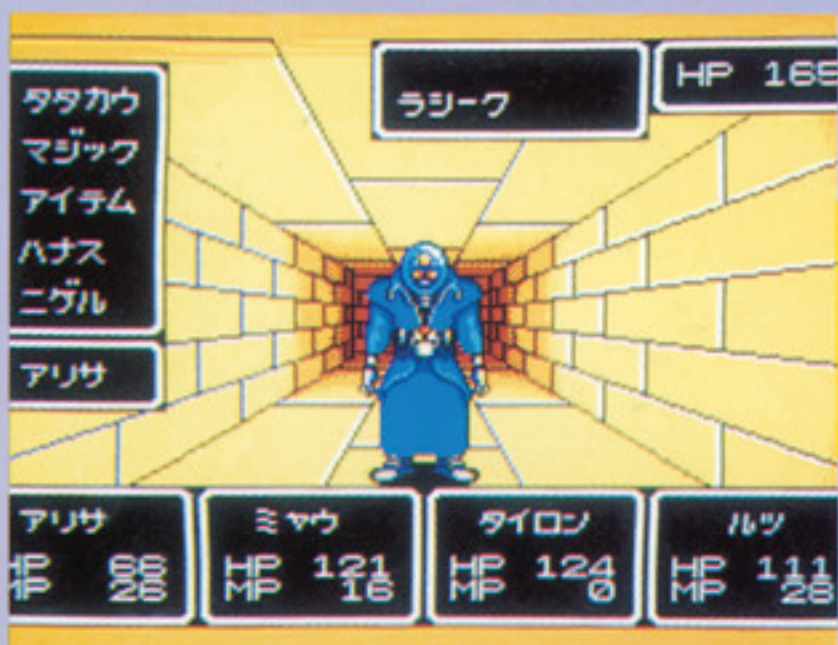
その後、メガドライブ用に発売されたのがPSII。残念ながら大好評だった3Dダンジョンはなくなってしまったものの、二重スクロールするダンジョンも、また味わい深かった。仲間もたくさん登場し、主人公(名前は自分で変更できる)の家で仲間を変えられるというのも面白かった。

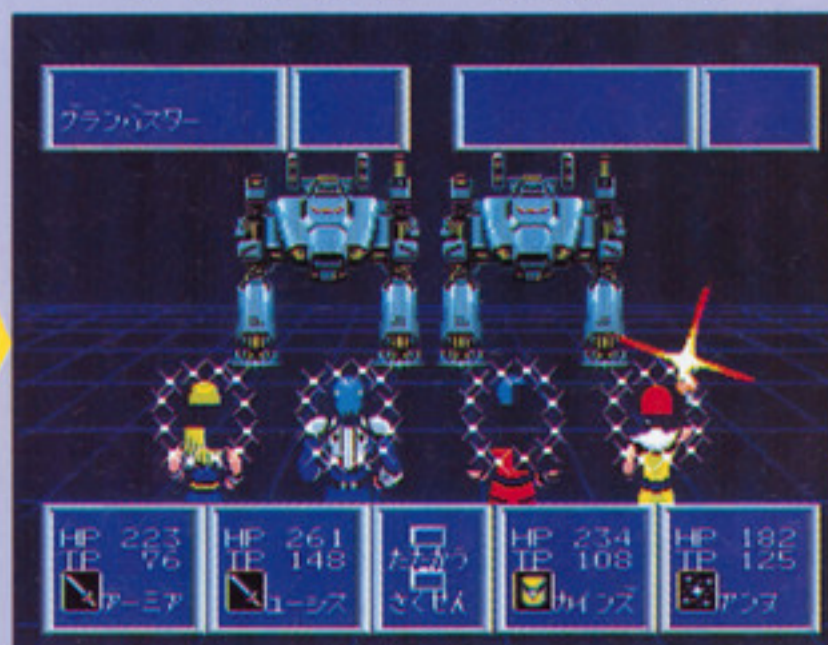
そして今回登場する『時の継承者』(PSIII)には、いろんな新しい要素が入っている。洗剤のコトだな。あ、そりゃ要素じゃなくて酵素か。とにかく説明しよう。

まずはマルチストーリー＆マルチエンディング。これはストーリーが3世代にまたがって展開する、というコトに関係する。つまり主人公ケインが、そしてケインの子供が、さらには孫が活躍するわけだ。子供に受け継がれる時に、ストーリーが分岐し、最終的には4通り程度のエンディングが用意されているそうだ。1粒で4度オイシイわけだね。

パーティシステムも新しくなった。5人でパーティを組んで移動するのだが、そのうち2人は戦闘時に主人公の意に反する動作をすることがある。で、その動作はまったくのランダムかっていうと、そういうわけではない。主人公の"信頼度"によるのだ。あんまり仲間に冷たくしていると、戦闘時に仕返しされるかも。

そしてサウンド的にも、新しい試みが見られる。プレイヤーの状態によって、同じシーンでも音楽が変わったりするのだ。例えば戦闘シーンでも、自分が有利な時と不利な時では、音楽も変わってくる。これによって、さらに臨場感が高まるってモンだ。

こんなに様々な新要素を取り入れている『時の継承者』。発売日までガマンできない人のために、今回は少しだけストーリー進行も教えてしまうぞ。

ファンタシースター

ファンタシースターIII

基本システムが変わった!?

いわゆるRPGなんてものは、どれも基本は同じだよね。敵と戦ってお金と経験値を集め、買物やレベルアップによって強くなっていく。そして街の人から情報を集めて……というヤツだ。

確かにこのヘンは『時の継承者』も基本通り。でも細かい部分で、よりバージョンアップしていたりするので、そのヘンから紹介していこう。

まず戦闘シーン。PSIIと同様に自動戦闘アイコンがあるが、PSIIIではさらに細かく行動を決定することができるアイコンがある。各自に命令するアイコンはもちろん、1ターンだけ

フィールド上の戦闘シーン。下の右側の欄が戦闘指示を与えるアイコンだ。

赤い地面をした洞窟の中での戦闘シーン。でかいキャラほど強い。

有効な自動戦闘なんてこともできるのだ。うまく使おう。

それからテクニックという要素がある。これはシリーズ全てにあるが、今回のソレはさらにマイナーチェンジしている。町にあるマスターの店に行き、キャラクターの特性を自分で決定できるというからビックリ。回復などを得意とするナース型キャラクター、攻撃的なワルキューレ型キャラクターなど、自分の好みに合わせて成長させられる。ちなみにこの特性は、お金さえ払えばいつでもできるようだ。

このように、基本を守りつつもバージョンアップしている『時の継承者』。次のページでは、スタート地点であるリークの城下町を例に、お店などの説明をしていこう。

テクニック一覧表

攻撃テクニック	
フォイエ	炎のテクニック。敵1匹にダメージを与える。
バータ	鋭い水流が敵を貫き、どちらか半分の敵にダメージを与える。
ザン	真空が敵を切り裂く。横一戦の敵にダメーシを与える。
グラブト	重力波が敵を押し潰す。全部の敵にダメージを与える。

バランステクニック	
ロー	味方の攻撃力が上がる。
カオス	味方の防御力が上がる。
バランス	自己犠牲で、全員のHPが最大まで回復する。
アンバランス	相手を吹き飛ばす。

レストテクニック	
ムーンフォース	失われた戦う力を回復する。
スターフォース	全員のHPを回復する。
サンフォース	1人のHPを回復する。
シーフォース	体の毒を消す。

タイムテクニック	
ライズィング	スピードがアップする。
ヌーン	逃げ率がアップして、逃げやすくなる。
フォール	敵のテクニックの攻撃をストップさせる。
ナイト	敵のテクニック以外の攻撃をストップさせる。

『時の継承者ファンタシースターIII』プロローグ

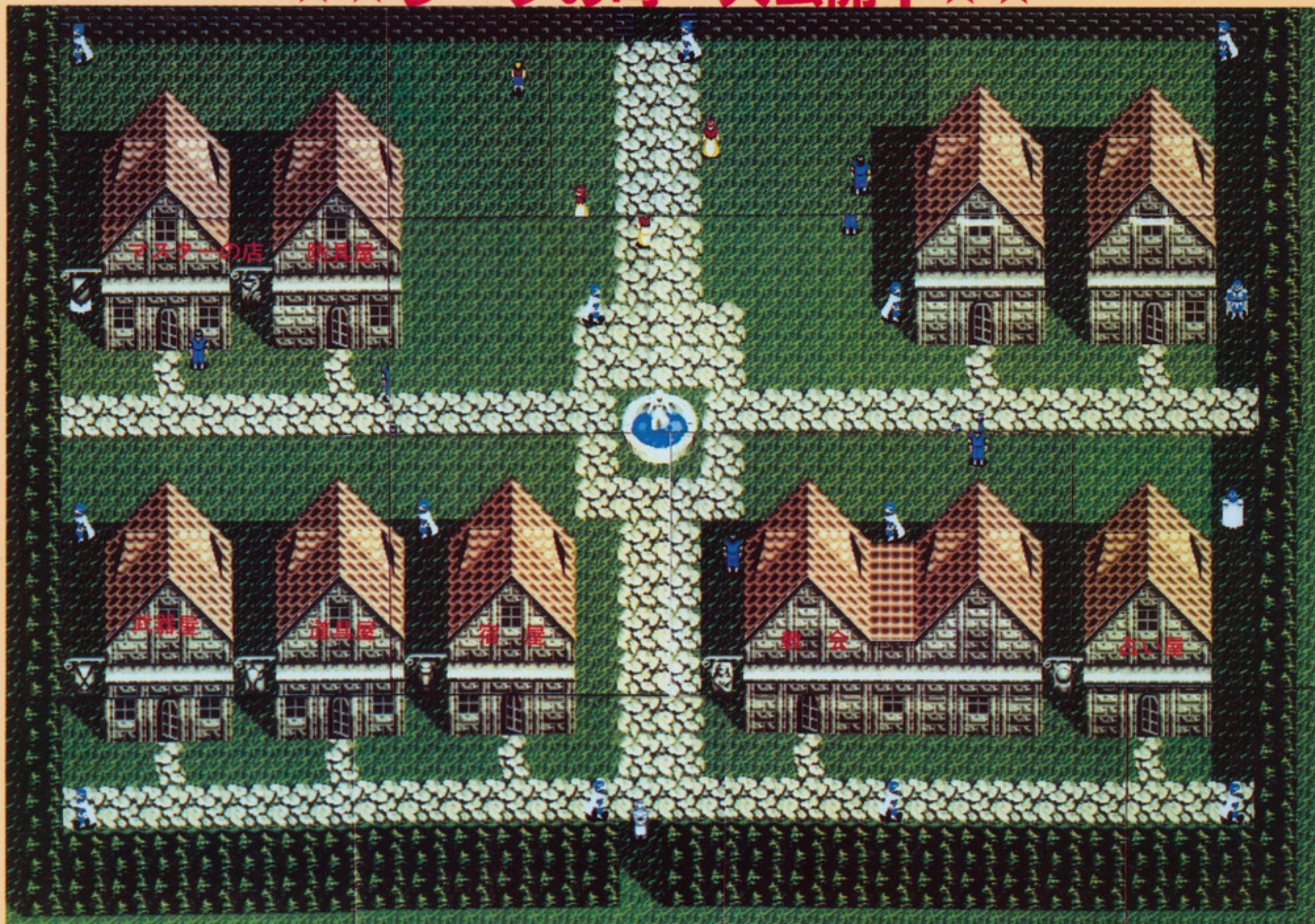
PROLOGUE

千年前、超高度文明を持つ世界があった。しかし、ある日、ライアという不思議な力を持つ少女が生まれたことが、この世界を不幸のどん底に陥れた。ライアは自らモンスターを創り出し、エシル家の公子とともに、世界征服の反乱を起こした。ライアたちの圧倒的な力のもとに、世界はあっという間に完全に征服されかけた……そこに1人の青年オラキオ・サ・リークが現れた。オラキオは、腹心のロボット軍団を率いて、ライアたちと一戦を交えた。激しい闘いの末、両者とも全滅して、ライアとオラキアもこの世界から消えてしまった。

世界に再び平和が戻った。しかし、その代償も大きかった。高度な科学技術を支えていた装置と記録は修復不可能なまでに破壊され、そして人々の生活は徐々に退化し始めた。千年たった今、かつての超高度文明は無惨な残骸を残すだけの伝説の世界へと埋没していた。世界は、中世のレベルまでに逆行していたのだ。

この世界には大きく分けて2つの民がいる。千年前、ライア側に属していた者の子孫と、オラキオ側に属していた者の子孫だ。それぞれをライアの民と、オラキオの民と呼ぶ。

ある日、オラキオの民の住むリークの城下町の近くの海岸に、1人の記憶をなくした美しい少女が流れ着いた。彼女の名をマリーナと呼ぶ。リークの王子ケインは、彼女を見初めて、結婚を決意する。ここから『時の継承者ファンタシースターIII』の長い物語が始まるのだ。

★★リークの町　大公開！★★

防具屋

鎧や盾など、防具とあらばなんでもござれ、の防具屋さん。より強力なものを買っていくのは当然だけど、いらなくなったものも引き取ってもらおう。

皮の帽子	50メセタ
服	15メセタ
皮の胸あて	125メセタ
皮の盾	50メセタ

マスターの店

マスターといってもいろいろな意味があるが、ここでのマスターは"師匠"という意味。キャラクターのテクニック特性を変更できるお店だ。テクニックの使えないキャラクターにとってはまったく意味がない。

武器屋

ナイフなどの生活用品的なものから、戦闘専用の武器まで扱っている武器屋。このゲームの場合、防具よりは武器を優先して買った方がいいみたいだ。

ナイフ	100メセタ
兵士の剣	260メセタ
針	150メセタ
クロー	80メセタ

宿屋

テクニックポイントや体力を回復できる場所。ほとんどの町にあるハズ。それからセーブをするときも宿屋さんを利用する。元祖PSでは悪夢を見る、という非常に面白い仕掛けがあったが、今回はどうかな？

道具屋

おなじみの体力回復アイテム"モノメイト"や毒消しなどを売っているお店。その他にも各種雑貨を取り扱っている。お店によって、品揃えにバラツキがあるので、新しい町にたどり着いたら、必ず覗いておこう。最初はクスリの買い貯めかな？

モノメイト	5メセタ
ディメイト	10メセタ
アンティポイズン	10メセタ
イグザオカリナ	50メセタ

教会

仲間が死んでしまったら、ここに来て生き返らせてもらうことができる。また毒を受けた時も、2階へ行けば治してもらえる。町の中では、比較的大きな建物だ。やはり儲るのだろうか？

占い屋

占いというか、予言者というか、とにかくその手のお店。かなりの力の持ち主と見えて、当たる確率は相当なものとか。このゲームでは言伝えや予言は、歌にのせて言ってくれる人が多い。

★★ゲームの流れはこんな感じ★★

主人公のケインは、リーク国の王子。記憶喪失のマーリナとの結婚式の当日、とんでもない事件が起こった。マーリナがライア族にさらわれてしまったのだ。王子は取り乱し、戦争を起こそうとするが、王様に幽閉されてしまう。

地下の牢屋に閉じ込められた王子だが、リナの協力を得て脱出に成功。街で冒険のための装備を整え、外の世界へと旅立つ。

街での情報を得つつ、リーク、ヤータ、ヒューリの街へ行く。そこでライア族を追い詰めたという若者に出会う。なんでもそいつはまばたきをしないらしい。

とまあ、今回はこのヘンまで。このあとは次号の徹底マスターで、引き続き紹介する予定なので、楽しみに待っていてくれ。

誰に話しかけても皆この結婚を祝ってくれる。早く城の中に入って、マーリナに会え。

突然現れたライアの魔物が、マーリナをさらっていってしまった。手がかりはなし。

地下牢に幽閉されてしまったケイン。なぜか後ろに宝箱。いただいてしまえ。

リナの助けによって地下牢脱出。ここまではプレイヤーの意志に関係なく進んでしまう。

ビデゲー好きのみなさんへ

極楽VG(ビデオゲーム)ブラザーズ

今回は2月27〜28日に開催されたAOUショー出展ゲームを中心に速報しよう。

AOUショー出展メーカー
- タイトー
- データイースト
- コナミ
- カプコン
- SNK
- ●スペシャル ナムコ／クラックス

東亜プラン
★特報／ セガ／ ブロクシード

AOUショー出展レポート

会場を東京から千葉・幕張メッセに移して、2月27〜28日まで春の大イベント「AOUショー」が開催された。各社の新製品に注目！

ビデオゲームをはじめとするゲームメーカー41社を一同に会して、ショーは開場と同時に一気に盛り上がった。特に人気があったのはエス・エヌ・ケーとセガの2ブースで、NEO・GEOと体感ゲームの競演(!?)といったところ(「ＢＥメガニュース」参照)。タイトー、コナミも大健闘／

タイトー

毎回、多数の作品を出展しているタイトー。今回は、目玉の『WGP』を含める4作品を出展。

WGP ©TAITO CORP. 1989

◀カーブでのバンクがシブイ。

久々のバイクゲーム

前号で既に紹介しているが、ショーでも大人気／　初めてギヤペダルがついた本格派。かつてないリアルなライディングに走りやも大満足請け合い。これはもうゲームの域を超えている／

カダッシュ ©TAITO CORP. 1989

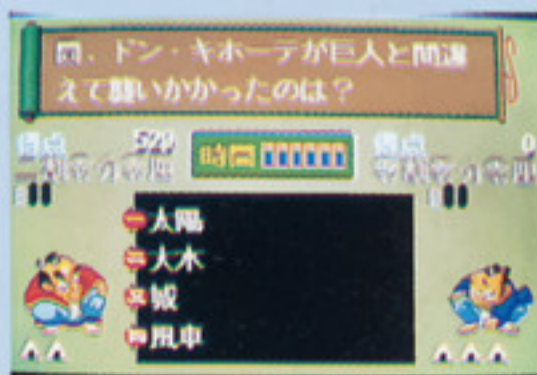
リアルなファンタジーアクション

剣を使いながら先に進んで行くアクションゲーム。

とても美しいファンタスティックなキャラクターがゲームの世界を広げ、感情移入しやすくしている。さすがタイトーとうならせる。

▲敵か味方か、目の前にスプラッシュな奴が現れた。

苦胃頭捕物帳 ©TAITO CORP. 1990 Q&A ©NTV

キャラクターを生かしたクイズゲーム

◀このまま落語でも始まりそうな画面である。

九州から関東までの7地区を、クイズをしながら移動していく双六タイプのクイズゲーム。

出題のジャンルは芸能・スポーツ・地理・雑学の基本4種と、地区によって新たなジャンルが増える。

その他にも…

ここでは写真を載せられなかったが、ボクシング・ゲーム『あしたのジョー』も出展。顔面変形・出血など、リアルなアップ画面が登場する。ステージは6つ、苦しいぞ／

データイースト

『トリオ・ザ・パンチ』でギャグ路線を作り、話題を呼んだデータイースト。今回は一転、シリアス路線で勝負／

クルード バスター ©1990 DATA EAST CORP.

◀時代は近未来。自由の女神をバックにクルード・バスター達の戦いが始まった。

横スクロールアクション

人間凶器現る。素手でさえ、タンクまで破壊できるヤツが、自動車や看板など、ありとあらゆる物を武器にして大あばれ。これぞ、バイオレンスファイトの本命。

背景が武器になってしまうという、前代未聞のコンセプトで作られた、アクションゲームだ。今年注目のアクション巨編に、君は何を武器に闘いを挑むか!?

▶筋肉モリモリのゴリラをイメージさせるキャラが画面中を所狭しと動き回る。

そのアクションのバリエーションが豊富でプレイヤーを魅了する。飽きさせない／

バルダーダッシュ ©1990 DATA EAST CORP. ©FIRST STAR SOFTWARE INC.

アクションパズルの王道

数年前にパソコンで大ヒットしたパズルゲームのリバイバル。

各ステージで、決められた数のダイヤを岩に気を付けながら集める。なかには岩で敵キャラをダイヤに変えなくてはならないステージがあったり、奥の深いゲームなのだ。

◀頭の上で大きな岩がグラグラ、心はハラハラドキドキ。

▶最近のパズルブームに乗り、リバイバル。はたしてヒットするか？

最近ではファミコン版（写真左）も発売されている。ファミコンでルールや基本操作に慣れておけばゲーセンではヒーローだ。

東亜プラン

今回のショーには出展しないが、ひたすら爽快感を追い求めてゲームを作る注目の東亜プラン。

OUT ZONE(仮)

▲東亜プランのウリは、派手なパワーアップと巨大なボスキャラ。そして爽快感を維持しながら難易度を上げていくというバランスのよさだ。どれを取っても東亜の色が出ている。
東亜プランのファンは、心してゲーセン登場を待とう。

アクション風シューティング

見たところ『怒』タイプのアクションゲームだが、実は正真正銘のシューティング。『タツジン』の自機が宇宙船から人間になったと考えれば想像に難くない？

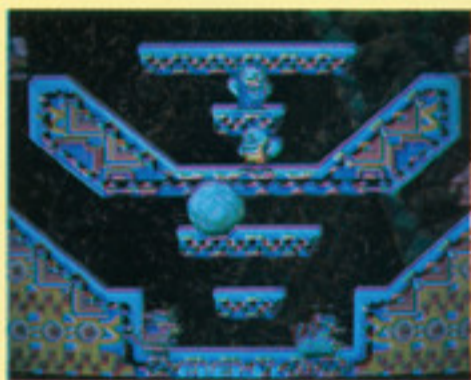
しかし、地面を歩くために行動範囲が限られていて、今までの同社のシューティング以上に難易度はアップしている。

東亜プランファンも安心してプレイできる。

YUKIDA・MAN(仮)

これが、もう一つの東亜プランの顔

"東亜プラン＝シューティング"と思われがちだが、アクションゲームの名作も生んでいる。

これもその一つで、ショットで敵を雪玉にし、それを敵に当てて倒すというもの。ルールは簡単。雪玉で何匹も敵を倒す快感はシューティングに似ている。

(開発中の画面です)

◀▲ショットで敵を雪玉に変え、坂を転がして下にいる敵にぶつけて倒す。『バブルボブル』とちょっと似ているかな？　キャラクターもかわいいしヒットするのでは？

コナミ

参考出展の『TURTLES』や、『トライゴン』の海外版などを含め、注目の新作がズラリッ！　シューティング王国だっ!!

エイリアンズ

リアルなエイリアンが見もの

全6ステージは変化に富んでいて、「パワーローダー(装甲ロボット)」など斬新(ざんしん)な仕掛けが盛りだくさん。パワーアップも4種とアクションゲームのなかでは多いほうだし、その他に2種類のボムがプレイヤーを助けてくれる。

▲グロいエイリアンが相手だ。

トライゴン

▶色使いも、グラディウス系と良く似ている。

レーザーに初めてAIがついた

全9ステージで編成された縦スクロールシューティング。通常のパワーアップが2種、スペシャルウェポンが2種、このうち1つはAIを持った特殊レーザーだ。2プレイでは、2機で協力して操作するトライゴン（オプションか？）が4種類ある。

パロディウスだ！

MSXの人気ゲームがビデオゲームに

2年前にMSXで発売され、その奇抜なアイデアで人気を集めたゲームのビデオゲーム版。基本は『グラディウス』で、そのパロディを満載。自機がタコだったり、バリアがタコツボだったりと、かなり笑える。

▲MSXからビデオゲームへの移植は今までに例を見ない。

カプコン

昨年話題を呼んだ『カプコンワールド』の第2弾を早くも出展。

ハテナ?の大冒険

早くもカプコンワールド第2弾

カプコンワールドの第2弾。

出題のジャンルが前作の14から20に増えて、そのパターンがますます増えた。

また、新しくラッキーカードが加わってゲームを盛り上げてくれる。前作と同様の2人同時プレイも、プレイヤーを熱くさせてくれるはずだ。

▲キャラクターをはじめ装いも新たに登場。これもハマるか？

戦場の狼II

3人同時プレイが楽しい

前作から6年ぶりにカプコンの大作が現れた。今回は同時に3人までプレイでき、アイテムの他にも乗り物が登場。ジープや戦車など、プレイヤーが乗って操ることができる。また、手榴弾(てりゅうだん)もメガクラッシュに変わった。

細部にわたって少しずつバージョンアップした。

◀巨大な敵キャラや美しいグラフィックなど、前作を上回るでき。

SNK

先ごろ発表されたNEO・GEOシステム(前号で紹介済み)用ゲームがさっそく3本登場。それに続く2本、計5本紹介。

▲NEO・GEOとは"新しい大地"という意味を持つ。

きよう体の中に予め6本のゲームソフトが入っていて、その中から好みのゲームを選んでプレイ。

好きなゲームのテーブルが空いていない／ということも減るかもしれない。しかしその逆に、一度座れば6タイトルをプレイできるので、席が空かないという危惧も……。

BASEBALL STARS PROFESSIONAL

ファミコンからの逆移植

昨年ファミコンで熱狂的ファンを作った『ベースボールスター』(以下ベースタ)がNEO・GEOにパワーアップして登場。グラフィックやサウンドはもちろんのこと、球団数が倍の16チームになってファミコンでのユーザーをがっちりとキャッチ。

プロフェッショナルの名に恥じないゲームになっている。解説者の声が年がら年中喋べり続けるのがじゃまに思えるが、それは好みの問題。アメリカ大リーグの実況中継を見たことのある人には、雰囲気がわかる。

◀画面構成はファミコン版とほぼ同じ、ベースタファンにはもってこい。

▲常に喋り続ける解説者の声。実況中継(?)が野球の雰囲気を存分に出している。

NAM-1975

これぞ、お家芸

最近のSNKといえばガンタイプの3Dシューティング。このNEO・GEOシステムの第1弾でも3Dシューティングは健在。残念ながらガンは使えないが、迫力十分なサウンドとビジュアルが君の闘争本能を刺激する。

▲背景となる戦場は現代。近代兵器を相手にどこまで戦えるか。

TOP PLAYER'S GOLF

ハードを生かした 3Dゴルフ

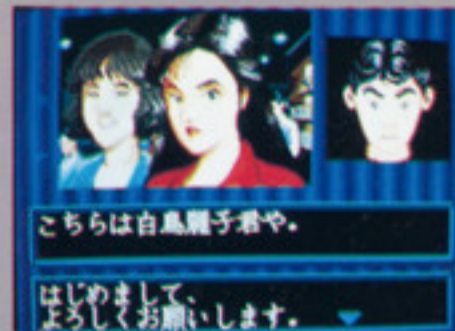
18ホールのコースが2コース計36ホール用意されていて、風や芝などもシミュレートされた本格的ゴルフゲームの登場。

ナッソープレイもできてエキサイティング間違いなしの1本だ。

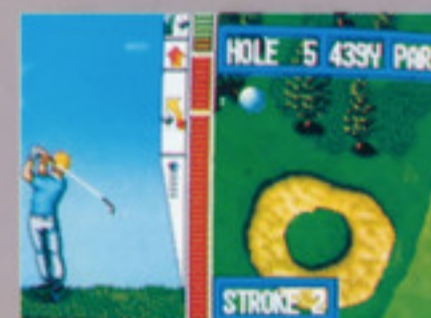
◀ボールに合わせた拡大縮小が各所にある。

麻雀狂列伝

◀バックに君夕子と野中二郎の歌がサンプリングで入っている。ストーリーの展開が楽しめるアダルト向きの麻雀ゲーム。

百戦錬磨の強者達を相手に君は勝ち抜けるか。

君夕子の歌がバックに

NEO・GEOのソフト第1弾には、アダルトに根強い人気を誇る麻雀ゲームも登場。君夕子と野中二郎の曲をサンプリング音源で聞かせムードを出している(曲は聞いてのお楽しみ)。

こんなソフトが出てしまうと、雀荘は商売あがったりということにもなりかねない／　全国一千万の麻雀ファンの皆様への1本だ／

Magician Load

魔法使いのアクションゲーム

主人公は若き魔術師・エルタ。「8つの魔道書の封印」を求めて強大な悪に立ち向かう、というアクションゲーム。魔法の使い方が鍵を握る。ダントツ人気だ。

▶イメージを大切にしたグラフィックが君を魔法の世界へと導いてくれるだろう。

NEO·GEO これからも月イチペースで発売

この他に『ライディングヒーロー』というバイクゲームもあって、これが通信を使って4人まで同時プレイできるもの。

今後も、月1本のペースで新作をリリースするとのこと。なかにはビデオゲームでは難しいとされていたRPGも／　ゲーセンの目玉になれるか／

KLAX

ATARI GAMES

スリルとスピード感にあふれるパズルゲームがナムコから登場。『テトリス』に似て否なるもの、それがヒットの鍵か!?

ナ　ム　コ

パズルにもスピード感／

『テトリス』が人気を得て以来、各社が競ってパズルゲームを出してきた。しかし、じっくり考えるタイプが多いせいかスピード感がいまひとつ。

この『クラックス』は、とっさの判断力他に機敏さ、思考力も要求され、パズルファンには待ってました／の感あり。

▲さて何をしたらいいのか？というゲームなのだが、これがなにしろ奥が深い。色の組み合わせやパドルの動きを考えて、決められたパターンにチャレンジするのだ。

各ステージの課題をクリアしよう

▲各ステージの初めにクリアするための条件が出される。これをクリアしないと、いくら高得点を出しても次へは進めない。

ステージ毎に異なる課題が出され、それをクリアしないと次のステージに進めない。

例えば、縦のラインを３つ揃えたり、40個のブロックをパドルで受けたり。簡単そうだが、これが聞くとやるとでは大違い。ステージが進むにつれて揃えたり受けたりする数が増えて課題はどんどん難しくなる。

ブロックの並べ方でスコアが違う

クリアの条件が点数の場合は、縦のラインばかり作っていては時間のムダ。縦並びは点数が低いのだ。そこでポイント／　斜めのダブルやトリプル（ブロックを斜めに４つ並べたり５つ並べたりする）を作るように心がけよう。右の表にも示したように点数のはね上がり方が並じゃない。効率よく得点すること。また、それに縦や横のラインを複合させればなおよい。

種類	点数
●縦	50点
●横	1000点
●横ダブル	5000点
●横トリプル	10000点
●斜め	5000点
●斜めダブル	10000点
●斜めトリプル	20000点

ブロックをパドルに積む

斜めや横のラインを作るときは、パドルの上にのせたブロックをすぐに下に降ろしてはいけない。ブロックをパドルの上に積み上げ、目的の色のブロックが現れるまで待つようにしよう。最高５つまで積み上げることができる。

とはいっても待ちすぎ、積みすぎは禁物。

▼ブロックを６つ以上パドルに載せようとすると、ブロックはパドルに載らず下に落ちてしまう。途中まで作りかけのラインがヒドイ結果にならないうちに、あきらめる判断を下すことも時には必要だ。

ワンポイントアドバイス

ゲーム中に難度は少しずつ上がっていく。そのスピードに追いつけない人のために、面クリアのためのアドバイスをしよう。これさえ覚えておけばパニックは防げるはず。

オールマイティをうまく使え

▶色のクルクル変わるブロックの使い方がカギを握る。

オールマイティブロック（色の変わるブロック）が現れた時は、すぐに下に降ろさないこと。パドルの上に一時載せておいて、ダブルやトリプルを狙う時に使いたい。リーチがかかってから、これがポイント。

パドルの動きに無駄をなくそう

ステージが進むにつれて出てくるブロックの数が増え、降りてくるスピードも速くなる。効率よくパドルを操作しないと、ブロックを落としてしまうハメに陥るぞ。頭脳とスピードが鍵だ。

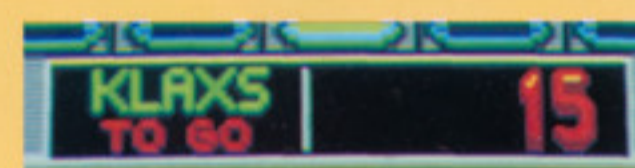
◀これだけ多くのブロックが出現。頭がバクハツ／

ビッグXとは？

◀このステージでビッグXを作ることができる。あわてず、でも考えはすぐにまとめてブロックを積もう。

ステージが進むと画面に〝ビッグX〟という文字が現れる。その面で大きな〝X〟形を作るときっとスゴイことが……／

クリア条件を忘れるな

ブロックの落ちるスピードが速くなると、クリア条件を忘れがち。いつの間にか見当違いにプレイしていることも。インフォメーションを必ず見よう。

▲画面下のインフォメーションに目を向けること。

2PLAYで2人の間も近づく

２人プレイもできるこのゲームは、友達や恋人同士でプレイすればまた一段と楽しい。

◀２プレイといっても画面は１つ。レベルもそれぞれ選べるので実力差も気にならない。

それぞれレベルも変えられるので、実力が違ってもＯＫ。もちろん勝利条件は、そのステージの課題を先にクリアしたほう。ヤミツキの予感／

隣の画面に刺激されて、パドルを動かす手にも力が入るはず。

▶画面が１つということは、くっついてプレイするということで……。とにかく仲よくやって／

BLOXEED

『テトリス』に5つのイベントが入って、更に興奮の対戦モードつき!

セ　ガ

『テトリス』をパワーアップさせてブロックシード見参!

ブロックシードがロケテストに出されていた時のこと、会社の某が「すっごく面白いテトリスがあった」と騒ぎ出した。「テトリスなんだけど、アイテムが出てくるし、対戦もOK。けっこう熱中ものだった!!」と言うのだ。

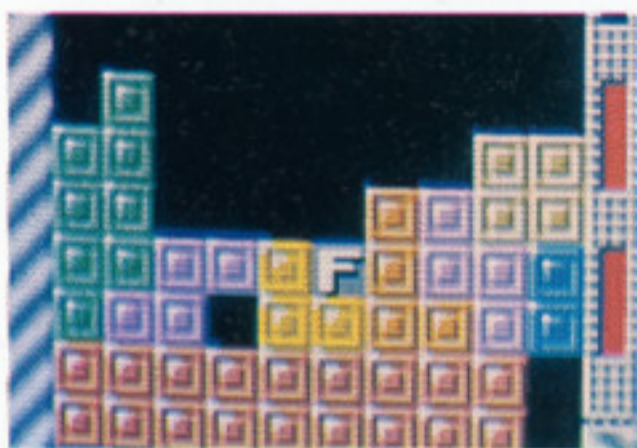
さて、ゲーセンに行ってみると、プレイヤーも『ブロックシード派』と『テトリス派』に分かれていて、なかなか興味深い。とはいえ、『テトリス』同様、息の長いゲームになることは間違いなし。『テトリス』の単純さに飽きたら、お口直しにこの1本!

アップブロックをうまく使え

ゲーム内容は、テトリスト同じ。7つのブロックパターンを使ってラインを消していけばよい。

ブロックの中にイニシャライズされたものがあって、ラインを消した時にそれも消すと、今度はイニシャライズされたパワーアップアイテムが出現する。それを使っていろいろな方法でブロックを消すというわけ。このイベントが、ブロックシードゲーム進行上、とっても便利なのだ。

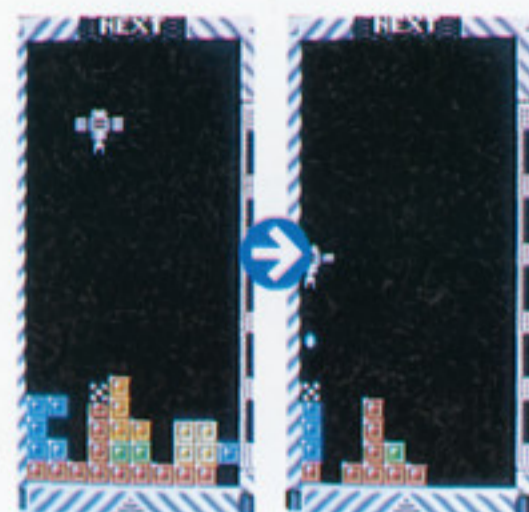
アイテムの種類は5つ。右上段が、イニシャライズされたアイテム。右下段が出現するアイテム。

"フリッキー"を使って思いどおりのブロック構成に

▲この"フリッキー"が、なんともいえないかわいらしさがある。見とれていると、"フリッキー"は下へと降りてきてしまう。

まず、アイテムのその1"フリッキー"を紹介しよう。

ブロックの中に登場する「F」のイニシャライズを消すと、画面上に"フリッキー"が登場する。これは、ボタン操作でブロックを落としてくれる。レバーでフリッキーを左右にうまく操作して、思った形にブロックを積んでいけば、ラインを消していくのもラクラク。次にバーブロックが登場することさえわかっていれば、テトリス狙いも可能なのだ。

これは、ブロックを積んで消すためのアイテムだ。

"ショット"を取っていやなブロックを消そう

▶人工衛星も、だんだん下へと降りてくるので、左右のレバー操作でガンガン玉を発射して、時間内にたくさんのラインを消していこう。

「S」のアイテムを消すと、人工衛星が出現。ボタン操作で、玉を下に発射する。消し残したブロックや、積み上げてしまって困ったブロックは、この"ショット"を使って消していこう。これはつまりブロックを消すためのアイテムだ。

「B」ブロックを消すと登場するのが"ボンブ"だ。

ゲーム進行上、どうしても邪魔になるブロックは、これを使ってまとめて消そう。ラインを消すというよりも、ブロックの塊を消すと思えばいい。

消したいブロックを見極めてから落とそう。

◀どの場所のブロックをまとめて消すかよく考えて"ボンブ"を落とそう。"ボンブ"は、ブロックの塊を破壊すると思えばいいアイテムの一つだ。

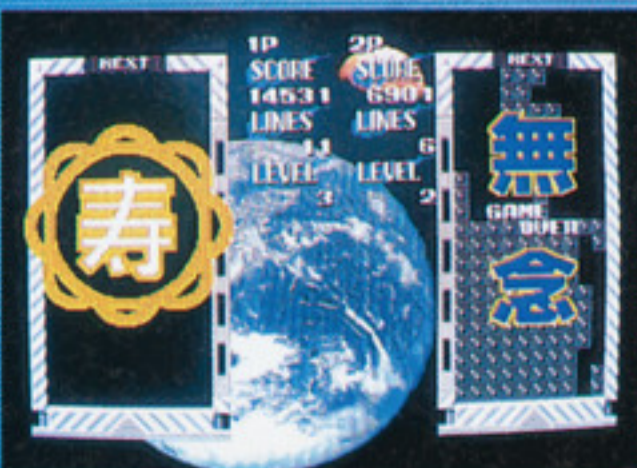
"16トン"でいやな部分をスッキリ!!

◀"16トン"は、2ラインの上から下まで、すべて消すことができてしまう。正方形のブロックが、登場する前にこれが出現すると、便利だ。

「16」と書かれたブロックを含めてラインを消すと"16トン"が登場する。このアイテムは、その幅の分だけ上から下まで、一直線にラインを消すことができる。ストン!!という感じでキレイに消すことができるので、山積みのブロックや、テトリス狙いをする時に便利。この他に"4ライン"のアイテムもある。

対戦モードもニクい!!

ゲームを始める時に2人モードを選べば、対戦モードでも遊べる。

自分のラインを2ライン以上消すと、その分のブロックが相手のところへとスライドする。

▲相手に勝つと登場する画面。なんか上海のゲームクリアの時と似ているね。

Kちゃんの
ドンと
やってみよう

[第6回]

特集

Brunswick

BOWLER VISION

シカゴからやって来た未来派ボウリングにチャレンジしたのだ

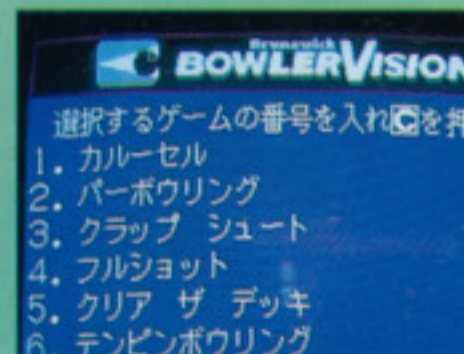
ボウラービジョンとは

アメリカのブランズウィック社が開発した画期的なボウリングシステムだ。このシステムの特徴は、コンピュータの指示でピンの数と配置を自由自在に変化させせることができるということ。これによって今までのボウリングにはなかったPER BOWLING、CRAP SHOOT、CLEAR THE DECK、FULL SHOT、CAROUSELという5つの全く新しいゲームが生まれたのだ。これらのゲームは普通のボウリングでは物足りないアベレージ200以上の上級者や、技術を磨きたい人、そしてもっと変わったゲームを楽しみたい人にはピッタリのものばかり。もちろん、初心者でも楽しめるように工夫されている。

もう1つの大きな特長は技術上達のためのシステム“コーチ”である。後で詳しく説明するが、たまにボウリングを楽しむだけの人にとってこのシステムは非常に頼りになる先生なのだ。基本的な技術をビデオに流したり、自分の投げた球の軌跡をリプレイして見せてくれる。今まで、これといった練習方法のなかったボウリングをグッと楽しいものにしてくれることは間違いなし。腕を上げてコンペを荒しまわるのもおもしろいぞ!

ボウラービジョンの影の主役 コーチ

投球軌跡を再現 ボウラートラック

BOWLER VISION
選択するゲームの番号を入れCを押
1. カルーセル
2. パーボウリング
3. クラップ シュート
4. フルショット
5. クリア ザ デッキ
6. テンピンボウリング

まるでオフコンのようなオペレーションシステム。慣れるまでが大変か!?

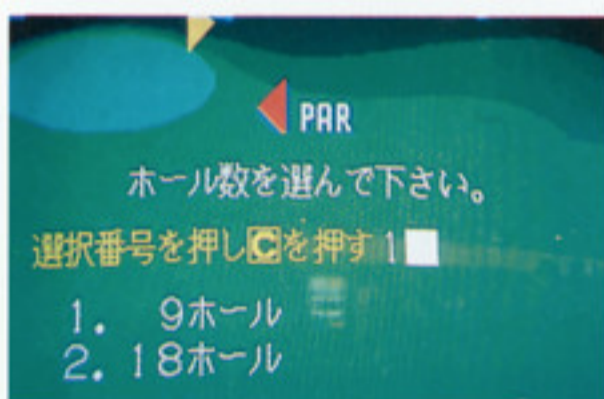
ボウラービジョンは、おもしろゲームだけではない。これから紹介する“コーチ”機能が本命といってもいい。このシステムは、専属コーチが教えてくれるような情報がぎっしりだ。とくにすごいのが、ボウラートラックと呼ばれる機能で、自分の投球の軌跡をモニターを再現してくれる最新システムだ。自分の弱点もしっかりチェックできて、しかもデータのプリントアウトもできる。本格的にボーリングに取り組みたいと考えている君には絶対オススメ。

グラフィックの他、細かな数値データも表示される本格派。

ボウリングを極めた人やもっとスリルを味わいたい人に

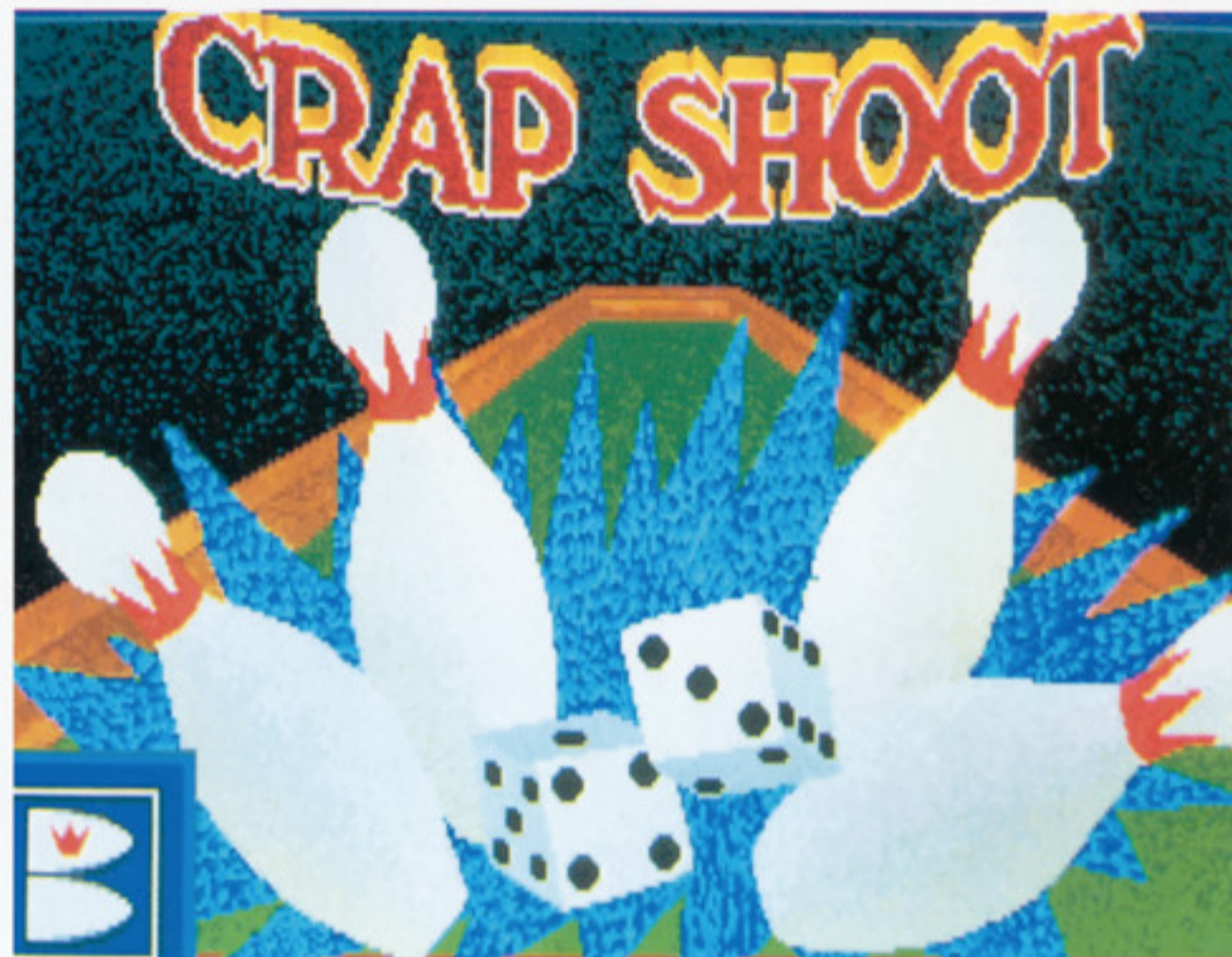
バラエティに富んだ5つのNEW GAME

ゴルファー気分で パーボウリング

ボウリングにゴルフのルールを取り入れたもので、ボウラービジョンの中でも最も画期的なゲームであるといえよう。バラバラにセットされた5本くらいのピンをいかに少ない投球数でクリアするかを競う。各ホールにはパー数が決められているが、たいてい2とか3と厳しい。最初のショットでどのピンを狙ったら後がカバーしやすくなるかを考えながら投げるのがハイスコアを出すコツだ。基本的には右半分、左半分に分けて狙えばいいのだが、なかなかうまくいくものではない。本物のゴルフ同様かなりの練習をしなければならないようだ。持ち玉は1ホールにつき5球。それで倒しきれなかったらそのホールはスコア6になってしまう。この状態になるとモニターにおもしろいアニメーションが映り、みんなの笑いを買えるという、心憎い気配りがなされているのだ。だからヘタな人は必死にガーターを投げ続けてこの画面を出し、笑いをとる手もある。その他、コースの難易度（イージーグリーン、ハイランダー）とホール数（9ホール、18ホール）が選べる。

初級者は9ホールでやった方がいいだろう。

なんと！ へんなおじさんが昼寝をしている画面が……。

ハイ。これが結果です。どうぞバカにしてください。

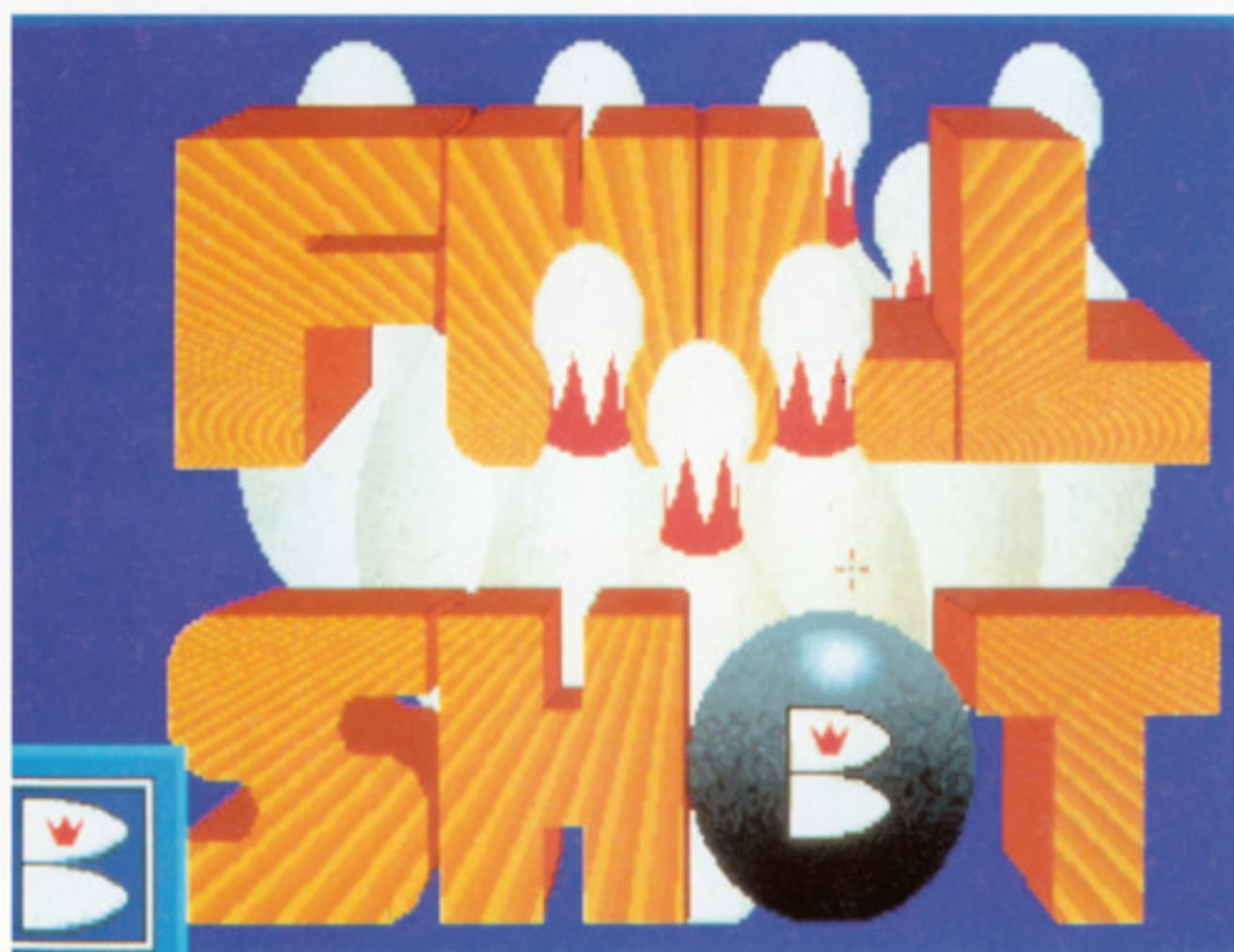
ギャンブラーにはたまらない クラップシュート

ギャンブル的要素を取り入れた、究極のスペアメイクゲーム。1回ごとにサイコロを振ってランダムにセットされたピンを、4球の持ち球で倒していく。このゲームのミソは、ピンの配置がランダムに決まるため、必ずしも上級者が勝つとは限らず、初心者にも勝つチャンスがあるということだ。

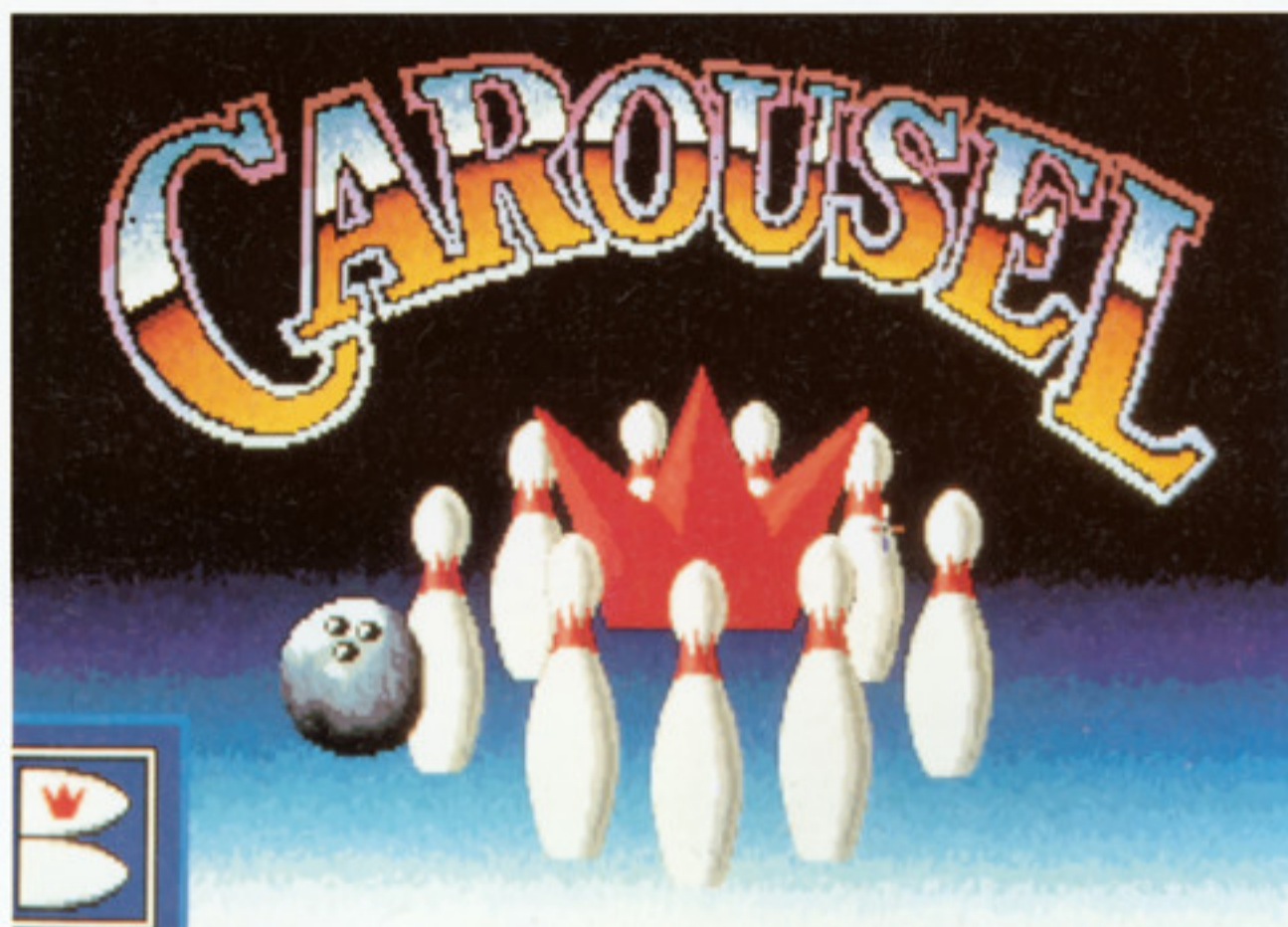
ピンの並び方が、勝敗を決める大きなポイントだ。

ミサイルを発射しろ！ クリア・ザ・デッキ

航空母艦のデッキにミサイルがあるのは変だけどね。

ピンを航空母艦のデッキに並んだミサイルに見立てて、いかに少ない投球数で発射させていくか、といういかにもアメリカ的なゲーム。ネーミングといい画面といいカッコよさはピカー。しかしルールの厳しさもダントツで10本のピンを全部倒さなければ次のフレームに進めないというもの。残りピンがある限り、いつまでもそのピンがセットされ続けるのだ。持ち球は全部で30球だからヘタな人は5フレームぐらいで終わるという目もあてられない結果になる可能性があり、あまりお勧めはできない。どちらかといえば上、中級者向けのゲームといえるだろう。

体力が得点のカギ？
フルショット

そもそもボウリングは見かけ以上に体力を使うものだ。普通のボウリングでヘトヘトになるような人はこのゲームをする前にアスレチックジムに通った方がいいかもしれない。なにしろ、スペアなしの完全なストライク・チャレンジ・ゲームなのだ。1フレーム1球で毎回10本のピンが並べられ、30フレームで合計何本倒せるか、を競う。パーフェクトは300点。となればひたすらにストライクを狙って全力投球するしかなく、1ゲームに使用するエネルギー量は、100メートル走の比ではないのだ。ストレス解消派や技術向上派、または体力が有り余って仕方のない体育会人間にお勧めしたい。

違いのわかる男になろう
カルーセル

ピンが10本でも9本でも、とにかく倒せばいいんだろ、と思っている人はいつまでたってもボウリングは上達しない。ピンとピンの倒れ方の関係（ピンアクション）の重要さを教えてくれるのがこのゲームだ。ルールとスコアリングは普通のテンピンボウリングと同じだが、1フレームごとにいずれかのピンが1本だけ外されているのがミソ。1本トクをしたようにみえて実はこれがクセモノ。ストライクがほとんど出なくなるのだ。ボウリングがインテリジェントゲームであることをつくづく思い知らされてしまうハズ。

普通のルールよりスコアが低いこともたびたびだ。

SHOP INTERVIEW

Brunswickスポーツガーデン

ボウリングの新しい楽しみ方を追求する、ボウラービジョン・パイロットセンター。マリーンのイメージで統一された豪華な内装や案内役のクルーなど画期的な店だ。

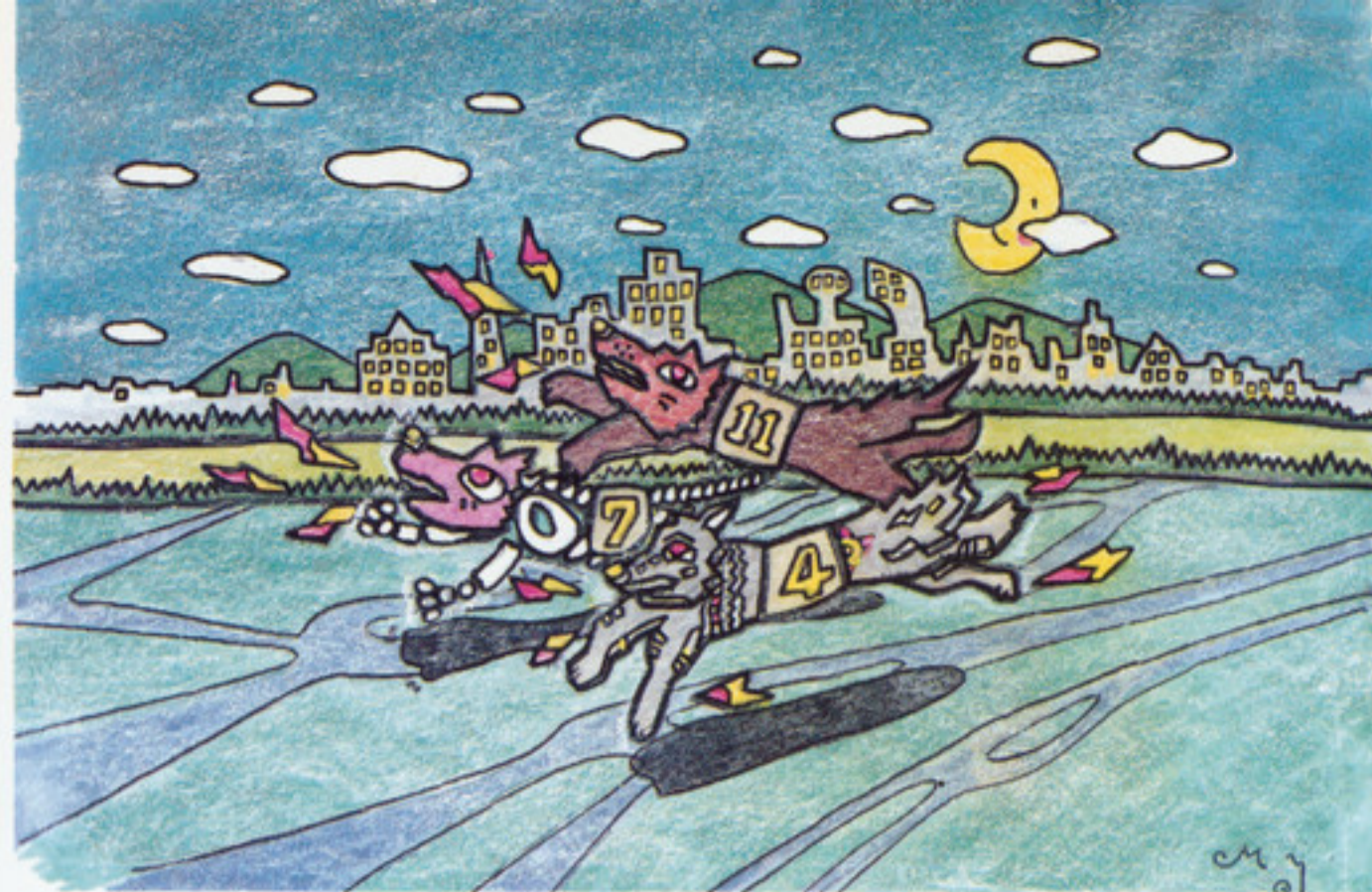
JR池袋駅から徒歩3分。TEL（03）988—7221

最後に

とにかくスゴイ　の一言につきる。ワタシが知らない間にボウリング場はこんなにも進歩していたのだ。今までのボウリング場といえば友達同士でワイワイと入るにはちょうどよかったが、女の子と行くには今ひとつ雰囲気が盛り上がらない所だった。しかしブラウンズウイック・スポーツガーデンは違う。なんといっても、いろいろな種類のボウリングがあるから飽きることがない。さらにはクルーザーのキャビンをモチーフした店内は、座っているだけでも楽しい。とにかく話のタネに一度でもいいから行ってみよう。

お買い得一本勝負

BEメガ・ドッグレース

評価するゲームのネタが今月は少ない。発売時期とのタイムラグがあって申し訳ないが、発売が大幅にずれたものに関しては、もう一度評価し直すつもりなので容赦してほしい。来月号では新機軸を導入して新装開店するつもりなので期待してくれ！

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多い方が総合評価が高いこととします。なお、コーナーは完成品、及び80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者のみなさん自身ですので、「違うじゃない／」と言われても困ります。１つの参考意見と考えてください。

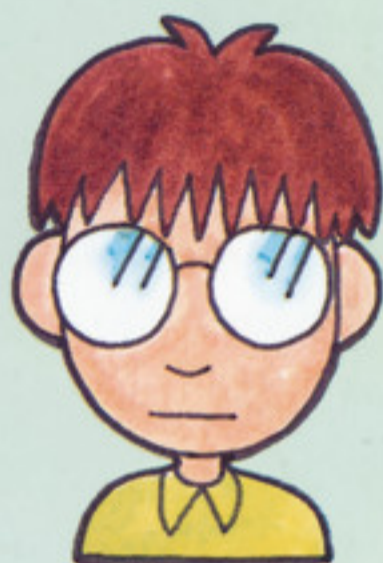
1 枠

3月16日発売

重装機兵レイノス

メサイヤ(NCS)　6,200円　SHT

アサルトスーツ部隊のレイノスを操る、ＳＦシューティングゲーム。武器や敵の種類の多さは、ＳＦファン要チェック。

キック内藤

うーん、近況ねえ。なにがあったっけなあ？　そういえば最近、駅に置いておいたチャリンコが強制撤去されて、しょぼんとしている。だいたいどうして、一日150円も払わないといけないのだ。もったいないよな実際。ところでみんなドラクエ４はやった？

いかにもメガドラらしいマニアックで難しい作品。設定が細かく、空中での操作で慣性が働くあたりは、「やるじゃない」という感じ。しかし、それがやはりこの難易度につながっているのが残念だ。

6

OLIX光治

最近のキーボード市場は、まさに新製品ラッシュ。どれを買おうか迷っている今日この頃。お友達に習って、コルグ製品を狙ってみようとか考えている。しかしこれ以上キーボードを置くほどのスペースがないので、買うより前に引っ越しもしないとイカン。うーん。

グラフィックの出来はいいんだけど、マイキャラを含めた全体的な動きの鈍いところが気になる。ストーリー性をＳＨＴに求めるよりも、やはりＳＨＴの命であるスピード感を取ってほしかった。

5

改造人間INO

わたくし、２月28日に20歳になってしまった。バラ色だったティーンエイジも思い出の彼方だ。もうジジイの仲間入りかと思うと、気が滅入ってしまう今日この頃なのです。だれか時間を止めてくれ！といったところで、今月もキビシク予想したい！

非常に凝ったストーリーと、メカのグラフィックは素晴らしい。しかし難易度の高さとメッセージのウインドゥが、どうもねえ……。切り替え表示にした方が、雰囲気が出て良かったかもしれない。

6

ジャムおじさん

最近は仕事が忙しくて、編集部に顔を出す暇がなかなかない。だから今は、ほとんどＦＡＸで原稿を送っているような状態なのだ。でも新作ゲームがあると聞くとヒョコヒョコ行ってしまう。ということは、結局暇があるってことなのだろうか。

アクション・シューティングのジャンルにストーリー性を導入するという試みには拍手。しかし難易度が高いため、ストーリーを満喫するまでに至らないのが残念。私の腕のせいだろうか？

6

ACT……アクション　SHT……シューティング　RPG……ロールプレイング　ADV……アドベンチャー　SLG……シミュレーション

2 枠	3 枠	4 枠	
3月下旬発売	3月23日発売	4月発売予定	
エアダイバー	**ファイナルブロー**	**アフターバーナーII**	
アスミック 6,800円 SHT	タイトー 6,800円 ACT	電波新聞社 未定 SHT	
F-119ステルスに乗り込み、世界征服を企むテロリスト集団を壊滅する3Dシューティング。計器類が非常にリアルでそそる。	ビデオゲームからの移植されたボクシングゲーム。世界チャンピオンを目指し、戦え！ でもタイソンのように奢ってはいけない。	いつまでも人気の絶えない、御存知の3Dシューティング。メガドラでは電波新聞社が移植。専用スティックも同時発売。	
発売時期を合わせたのは、何かあってのことだろうか？ SF的な設定なのに、自機の攻撃法はバルカンえーんどミサイルっていうのが…。どうせなら、ハデハデ路線に走ればよかったのに。 **5**	絵はアニメは認めよう。しかし、完全2次元のボクシングゲームはやっぱり無理があるのでは？ 開発途中だったかもしれないが、音楽がとてもさびしくって臨場感が全然涌かなかった。 **6**	移植に関してはまったく申し分ない。さすがは信頼と実績の電波様。ただ、ゲーム内容が単純だから、意外と寿命が短い。ハード非保持の友達に見せて、メガドラを買わせてしまうが最高の使い道。 **8**	今月は「いやーやっぱ電波様は強かったねー」の4枠一本勝負。他はいらない。だいたい一本6000なんぼするゲームソフトを月2本以上買うなど、正気の沙汰ではないぞ。それよりも、1本だってそれだけで貴重なおこずかいがパーだ
発売時期が悪いみたい。『アフターバーナー』と比べちゃうと、知名度で……ね。今までの3Dドッグファイトと差別化しようとする努力は見える。が、逆に単純さを失って欠点になっている。 **6**	タイトーのアーケード版からの移植ではあるが、あまり有名ではなかったから、知らない人も多そう。メガドライブのグラフィック機能を活かした、非常に美しい画像が楽しめる。が、かなり大味。 **7**	セガの体感ゲームを移植したもので一見無謀とも思われるこの移植だが、じつはなかなかデキがいい。この高レベルの移植度をキープできれば、今後が非常に楽しみなメーカーになるんじゃないかな？ **9**	お金さえあれば『アフターバーナー』＋専用スティックなんていう組合せもソソる。他のソフトもそこそこなのだが、『アフターバーナー』と比べちゃうとねえ。余裕があれば『ファイナルブロー』。グラフィックは最高にイカスぞ。
今月はABがあるからなー、運が悪いとしか言いようがないな。私はフライト物はアクション系よりシミュレーション系の方が好きなので、どうもいまいちなのだ（でもABは得意だったりする）。 **6**	このゲームは買っても損するだけだと思う。だってCOMが強すぎるんだもの。ということで、禁断の横綱技をお教えしよう。ダッキングして相手に近ずき、くっついて連射しまくろう。 **5**	これは凄い。スピードだけならビデゲーの1.3倍は速いぞ。きょう体が200万円以上することを考えると、100分の1の値段でABが家庭で楽しめてしまうなんて、幸せだぜ。専用パッド必携！ **10**	先月私は1枠をけなしてますが、3枠の間違いです。ごめんなさい。電波教の私としては、今月のお勧めは1本のみ。それは当然4枠なのである。絵がちょっとさみしいけど、スピード命のゲームだから気にならないぜ！
いいソフトを作ろうという意気込みがひしひしと伝わってくるが、内容的にはやや空振りしている面が残念。特に計器類が邪魔になっていて、対戦の迫力や臨場感が希薄になるのはマイナス。次に期待。 **7**	さすがタイトー。MDユーザーが他機種に比べ、年齢層が高いことを知ってらっしゃる。試験勉強に悩むヤング、ストレスいっぱいのサラリーマンが気分転換を図るのにいい。出来はまずまず。 **7**	本当にMDを買ってよかったと、心の底から感じさせる出来だ。決して他機種では味わえないスピード感、爽快感。さすが電波新聞社だ。次は『アウトラン』、『源平討魔伝』あたりをお願いしたい。 **9**	何はともあれ、大メーカーであるタイトーが2本、移植の技術力に関しては天才肌の電波新聞社が1本出してきたということは、MDの新しい流れを感じさせる。今月には4枠の『アフターバーナー』が、絶対の買いなのだ。

SPT……スポーツ　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A／R……アクションロールプレイング　A／A……アクションアドベンチャー　ETC……その他

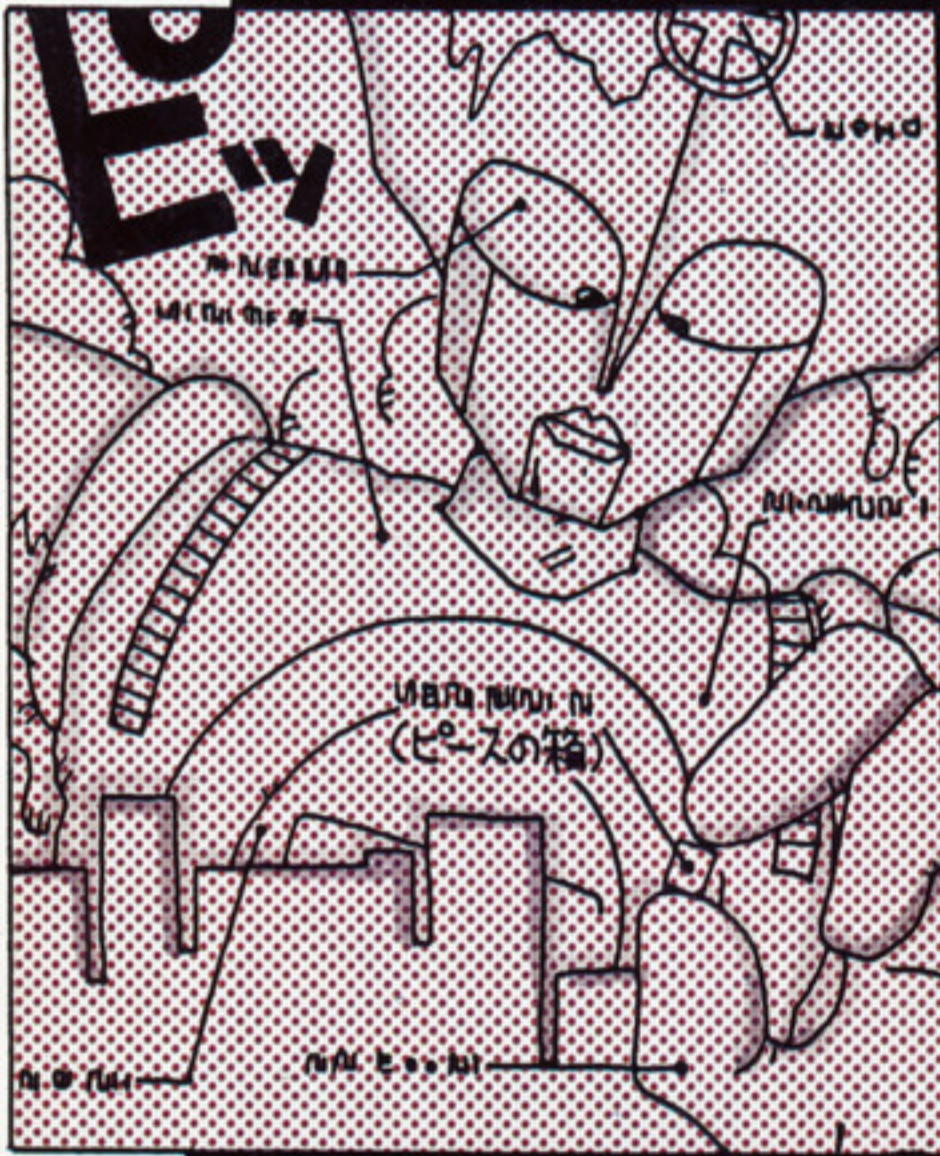
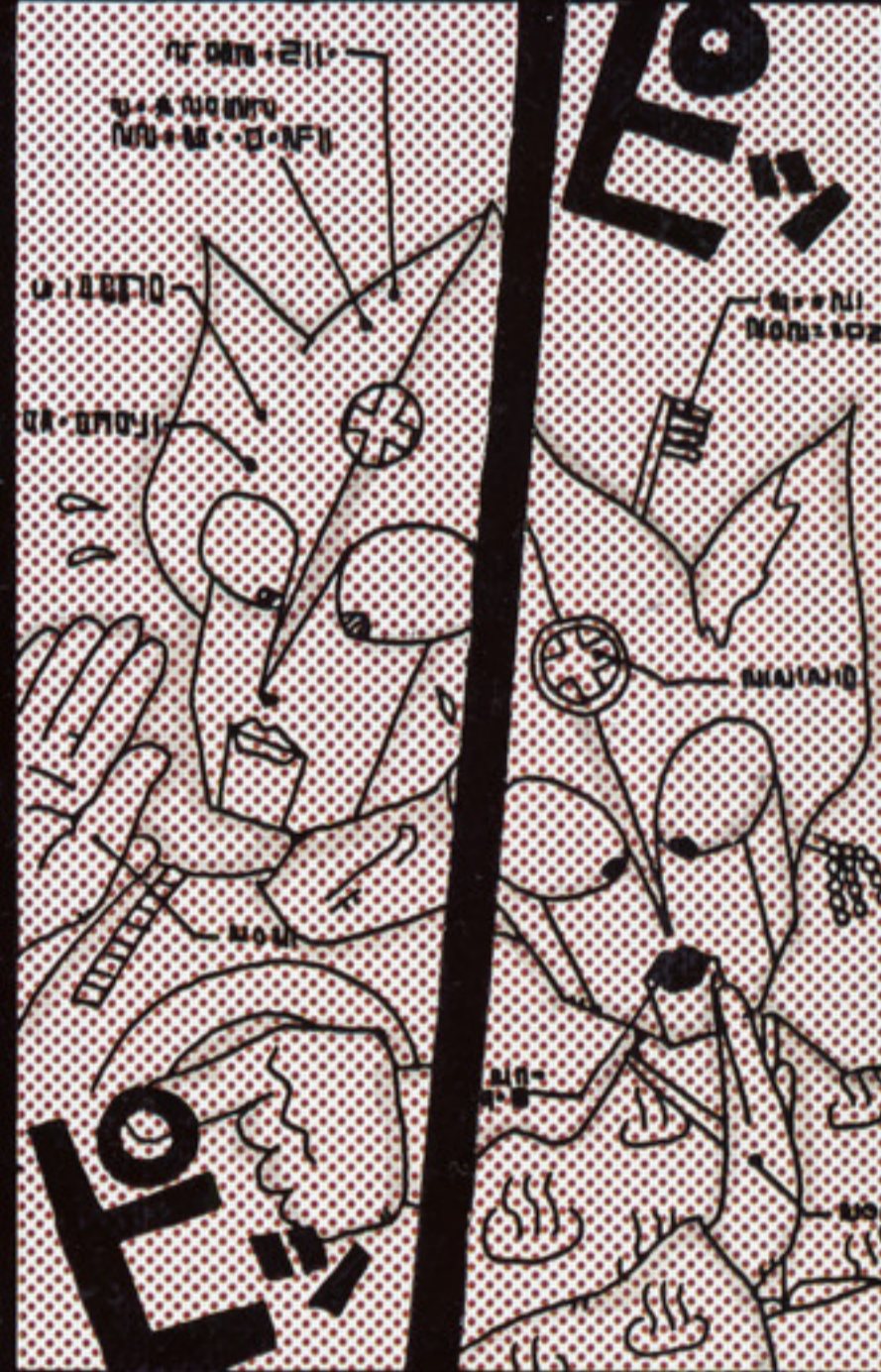
メガドラマン

世紀末パチもん英雄伝説

メガドラマン9X

第4話 史上最強の侵略(前編)

原作 木川存美
まんが 日高水泳部

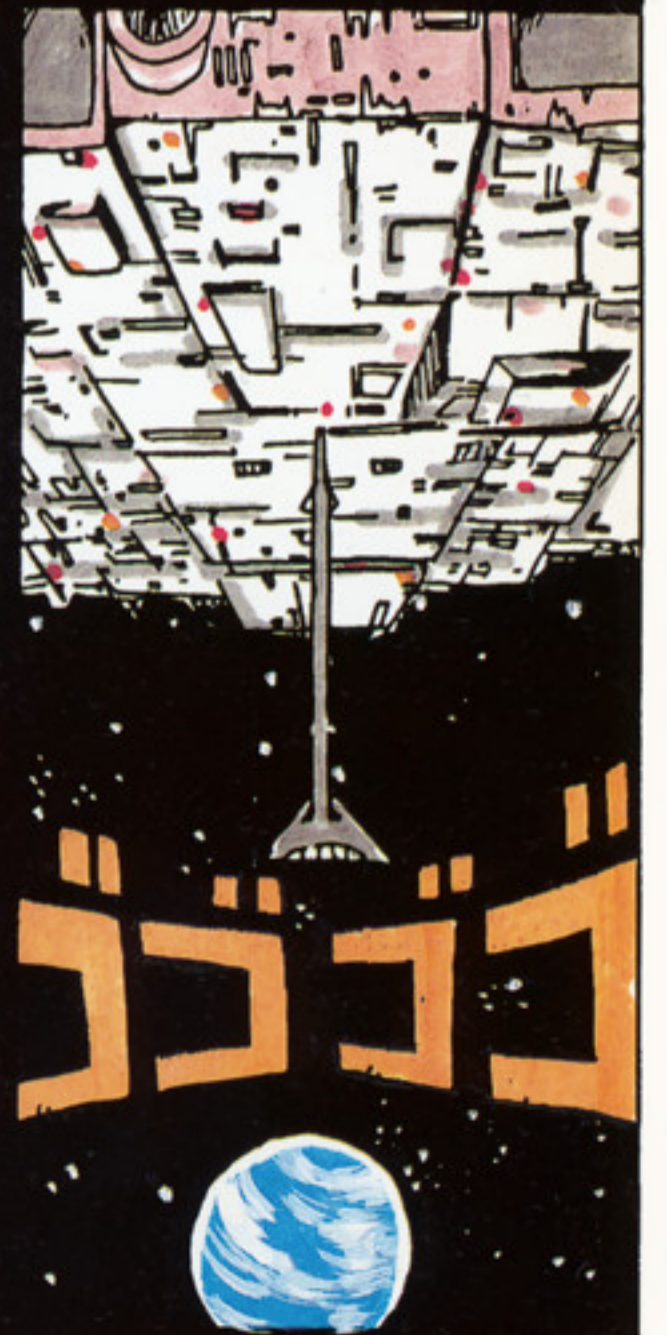
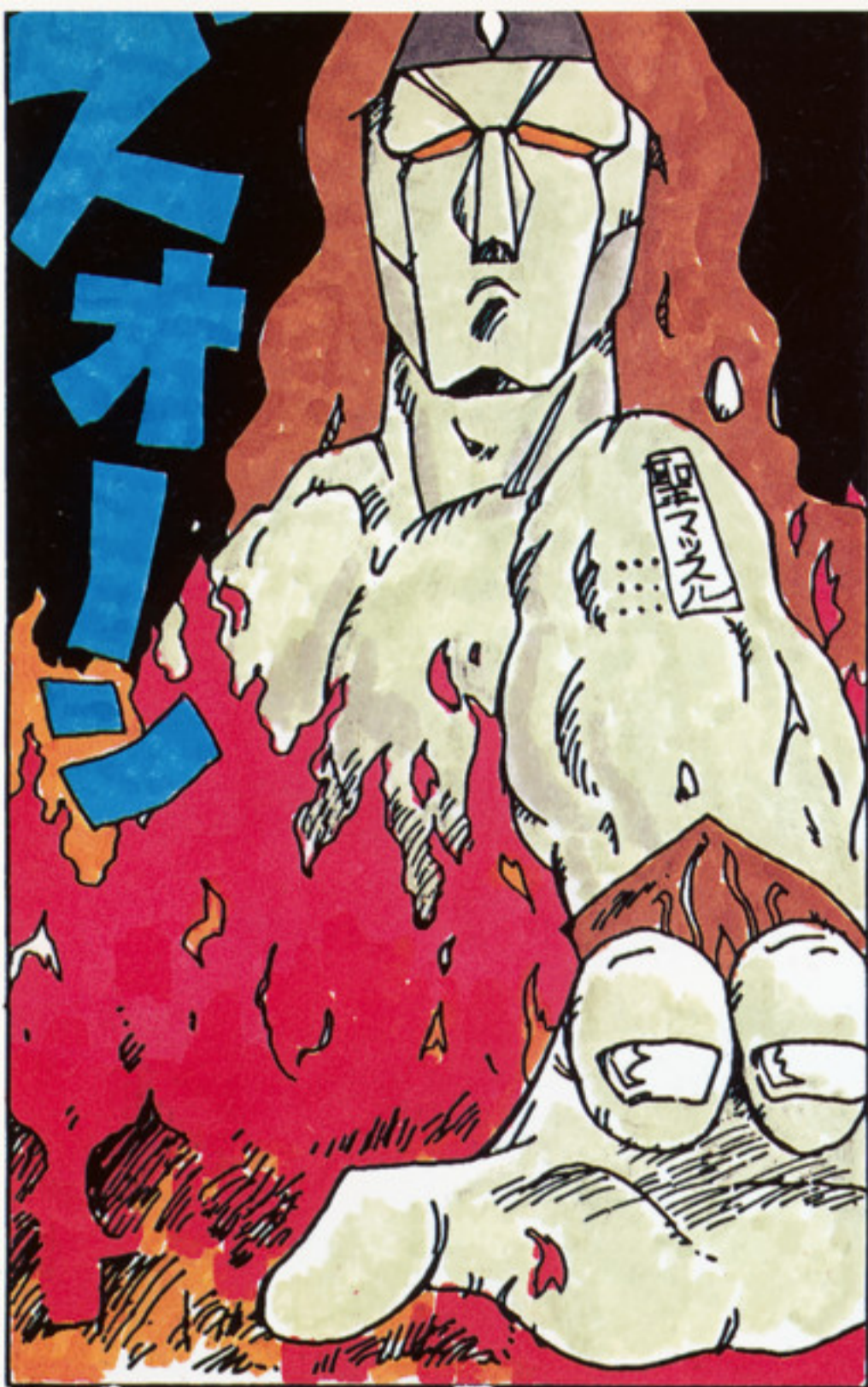
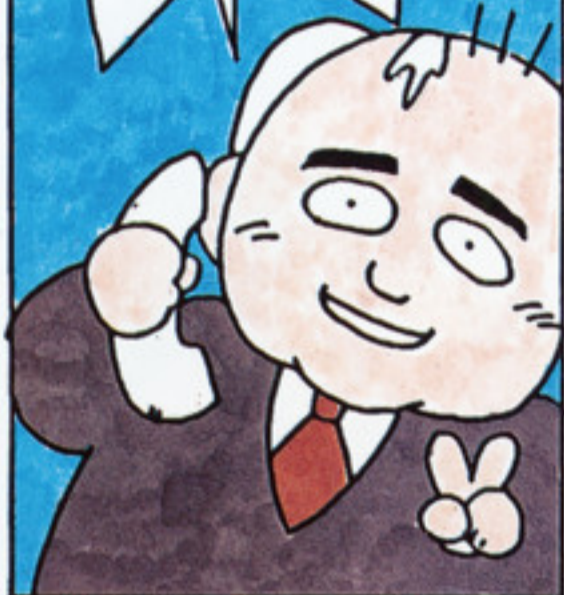
乱暴宇宙人スタローン星人(fromランボーIII)
メガドラの父 登場

メガドラマン9X(きゅうエックス)は身長50mの巨人にも水虫ほどにも小さくなれーる

9Xはケチくさく10円のガムでも値切って買うことができーる

おかまにもなれーる

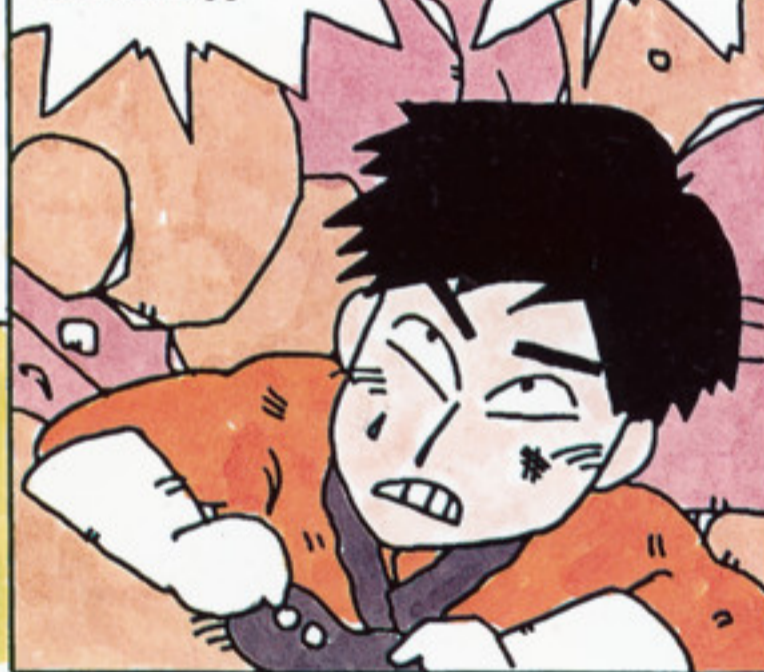
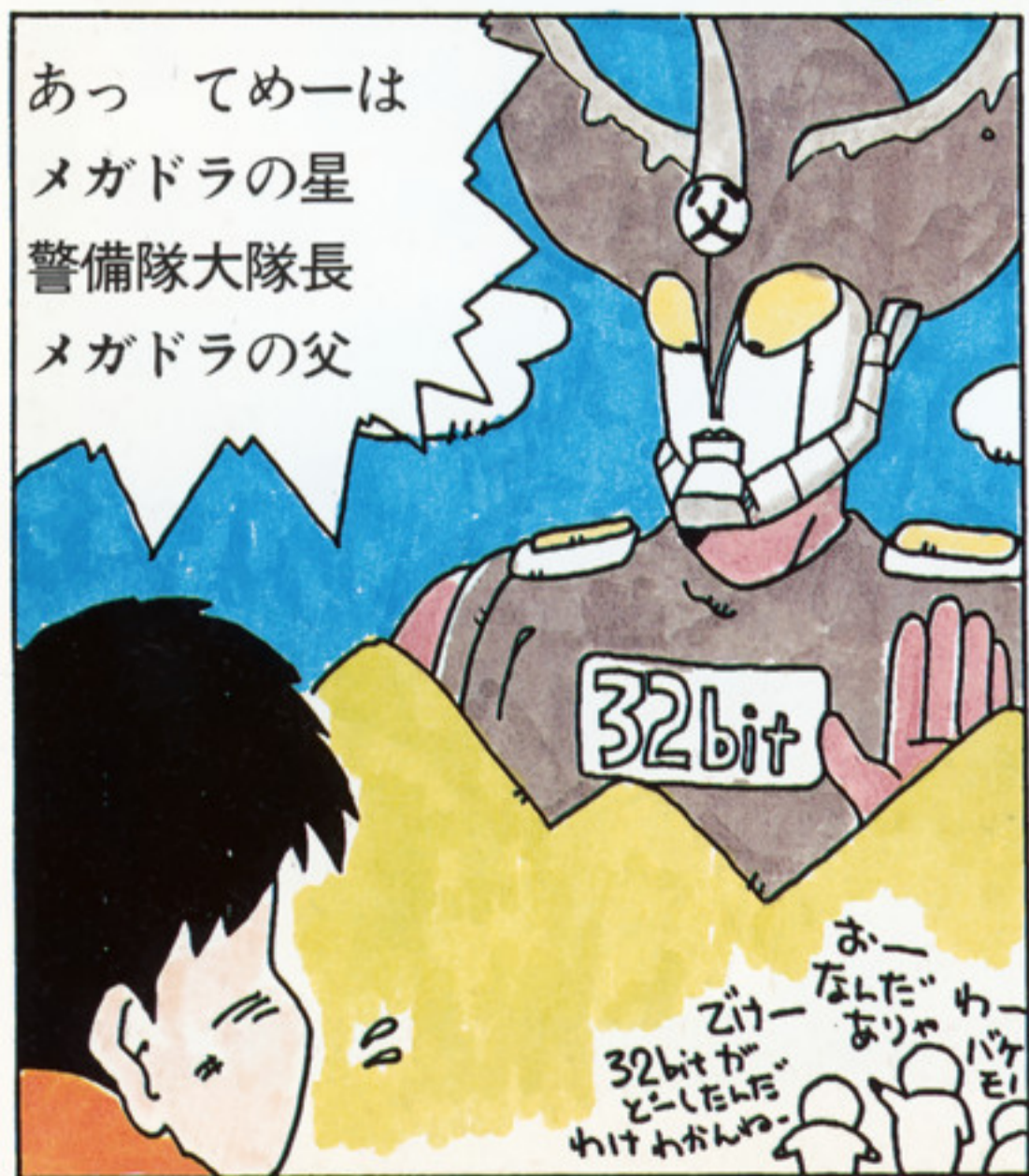
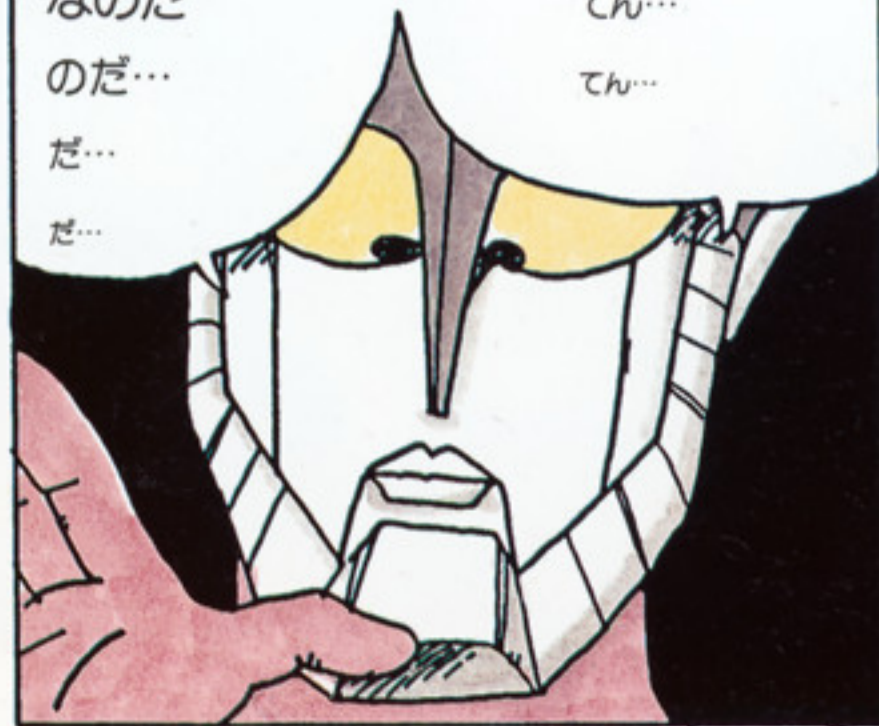
メガドラマン9Xはじつは SEGAのイイダ隊員なのだ!

これは何の写真だ? 後ろの妙な男はなんだ?

これで我々はメガドラマン9Xの戦闘データ全てのインプットを終えた もう9Xなぞ怖くはない

いざゆかん地球へ!

国際救助隊か？
クレムリンの
ごるばちょふだ
謎の巨人が
モスクワを
破壊している！
助けてくれ!!

クレムリンのＳＯＳは
国際救助隊に
タライ回しされ
SEGA日本支部に
つながった

えっ？
モスクワで
チチョリーナが
ストリップをやる？
ぜひ行くぞ！

タライ回しの間に
伝言の内容が
やや変わっている
というのは
よくあることだ

怒濤の後編へつづく

月刊化秒読みだ！139名に当たる！

BEメガ読者プレゼント

さあ、みなさんお待ちかね、プレゼントのお時間だ。今回もソフト、CDその他いろいろと揃えたから、きちんとアンケートに応えて、どしどし送ってちょーだいね!!

■応募方法

48ページのアンケート付きハガキにすべて答え、切手を貼って送ってね。締切は4月7日。(当日の消印有効)なお、当選者は5月8日発売のBEEP！メガドライブで発表します。

1 アフターバーナーII

●発売元：電波新聞社
●定価：6,800円

5名

2 ファイナルブロー

●発売元：タイトー
●定価：6,800円

5名

3 エアダイバー

●発売元：アスミック
●定価：6,800円

5名

4 CD ゲームミュージック・ベストオブザイヤー1989

●提供：ポニーキャニオン
●定価：2,500円

3名

5 CD G.S.M.1500シリーズ アームドエフ・クレイジークライマー2

●提供：ポニーキャニオン
●定価：1,500円

3名

6 CD G.S.M.1500シリーズ ヘラクレスの栄光II

●提供：ポニーキャニオン
●定価：1,500円

3名

7 マンガ ドラゴン・クエストへの道

●発売元：エニックス
●定価：880円

2名

8 ブロックシードポスター

●非売品
●提供：セガ・エンタープライゼス

10名

9 ホリトラック

●発売元：ホリ電機
●提供：BEEP！メガドライブ編集部

3名

10 メガドラ本体ミニチュア

●非売品
●提供：BEEP！メガドライブ編集部

100名

INFORMATION

いよいよ来月号から念願の月刊化です。これまでの隔月刊誌と別冊というパターンが混乱を招き、みなさんにご迷惑をおかけしましたが、とりあえず、月刊化という第一の目標はこれで達成できました。
これも読者のみなさんのおかげです。月刊化の次は、また新たな目標に向かってチャレンジしていくので、どしどし要望を寄せてください。
サードパーティーのソフトも充実し、メガドライブはいよいよ春本番です。

5月号は、

4月7日発売です。

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えしません。

03•230•7689 月曜日〜金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】
18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人(ライター希望の人のみ)。ゲーム以外にも趣味のある人。
【応募要項】
ゲームやハードに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内(書式自由)にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。
採用の場合はご連絡します。1ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

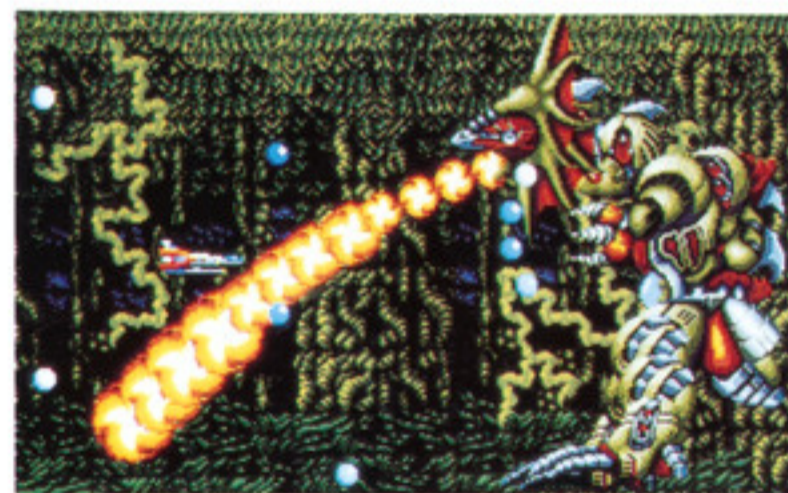
編集長 川口洋司
副編集長 近藤 裕
編集スタッフ 白勢房枝 福田信之 桑原 修
木川明彦 大内めぐみ 羽山大輔 三浦 孝(スタジオハード)
朝日幸嗣 小林義人 (ケイ・ライターズクラブ)
田中成美 田中裕也 吉岡聖乃 (メディアミックス)
編集アシスタント 鳥谷博明 佐々木功一 秋山未来 吉村勇子
編集協力 井上 滋 島津泰彦 鳥谷博明 花島 新 原 頼一
山田淳一／木川存美 セザール松本 吉野家牛兵衛 三ツ浦孝志
大内みどり(スタジオハード) 折原光治(パルナス)
レイアウト アートサプライ スタジオ203
石原賢二 田辺智代 土井野修清 渡辺玉美
蝦名文伸 星 淳二 (スタジオハード)
フォトグラフ 蒲生晴夫 鬼頭栄次 佐々木彩子
イラスト 木村久美子 近藤ゆたか 徳永 健
滑子堂本舗 日高水泳部 八重樫彩蔵 山本光彦
校正 アレフ **印刷** 大日本印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

別紙アンケートはがきに該当する番号を書いてください。

①性別
①男性 ②女性
②年齢
①10歳未満 ②10〜13歳 ③14〜16歳 ④17〜19歳 ⑤20〜24歳 ⑥25〜29歳 ⑦30〜35歳 ⑧36〜39歳 ⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯その他
④ゲームマシン利用状況
①1日に1回 ②2日に1回 ③3日に1回 ④1週間に1回 ⑤2週間に1回 ⑥1ヵ月に1回 ⑦ほとんど利用しない
⑤よく読むゲーム誌(何冊でも)
①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータ・マガジン ③マル勝ファミコン ④ファミコン必勝本 ⑤ハイスコア ⑥ゲームボーイ ⑦月刊PCエンジン ⑧マル勝PCエンジン ⑨PCエンジンファン ⑩MSXマガジン ⑪MSXファン ⑫ログイン ⑬コンプティーク ⑭POPCOM ⑮マイコンBASICマガジン ⑯テクノポリス ⑰ゲーメスト ⑱メガドライブFAN ⑲その他
⑥よく読む雑誌(何冊でも)
①少年ジャンプ ②少年マガジン ③少年サンデー ④ヤングジャンプ ⑤ビジネスジャンプ ⑥ヤングマガジン ⑦ビッグコミック ⑧ビッグコミックスピリッツ ⑨モーニング ⑩アクション ⑪ホットドッグプレス ⑫ポパイ ⑬宝島 ⑭その他
⑦本誌を何で知りましたか？
①書店で ②人に教えられて ③雑誌広告で ④その他
⑧当社のゲーム誌を購読したことがありますか
①BEEP ②別冊BEEP！メガドライブ
③BEEP！メガドライブ1号
④BEEP！メガドライブ2号
⑤BEEP！メガドライブ3号
⑥BEEP！メガドライブ4号
⑦BEEP！メガドライブ5号
⑧BEEP！メガドライブ6号
⑨①〜⑧のすべて
⑨BEEP！メガドライブに対する希望
①隔週刊化する
②定価を下げる
③フロクをつける ④その他
⑩4月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑪移植してほしいビデオゲームは？
⑫あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

再び感動の嵐が……

COMING

エキサイティングゲーム飛来する!

ゴーストバスターズ

6,000円 標準小売価格
5月発売予定

映画で大ヒットの幽霊騒動物語!

幽霊、魔物も一網打尽/俺たち陽気なゴーストバスターズ。悪魔も、怪物もドンとこい。

機動警察パトレイバー 98式起動せよ!(仮称)

価格未定
(バックアップ機能付)
5月発売予定

クーデター計画の謎を追え!

アニメそのままの登場キャラクターとの会話。
最後まで予断を許さないストーリー展開。
キミに託された特車2課の運命は!?

DJボーイ

6,000円
5月発売予定

踊るアクション、ロックンビート!!

多彩なダンシングアクションが続々登場。
キャラクターの細かい動作も、ノッてるぜ。

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

21,000円標準小売価格

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。

株式会社セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

BEEP!▶メガドライブ◀
1990 APRIL 4月号
1990年4月1日発行 第6巻3号通巻64号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102東京都千代田区九段南2-3-26 TEL営業03-230-7670 編集03-230-7688
定価480円(本体466円)

Printed in Japan T4911765904488 雑誌17659-4